

Sanaleikkien kääntäminen – kaikkea muuta kuin leikkiä

Tarkastelun kohteena *Frasier*-sarjan sanaleikkien suomenkieliset tekstityskäännökset ja saksankieliset dubbauskäännökset

Anna Palomäki
Tampereen yliopisto
Kieli-, käännös-, ja kirjallisuustieteen yksikkö
Käännöstiede (saksa)
Pro gradu -tutkielma
Tammikuu 2015

Tampereen yliopisto
Kieli-, käännös ja kirjallisuustieteiden yksikkö
Käännöstiede (saksa)

PALOMÄKI, ANNA: Sanaleikkien kääntäminen – kaikkea muuta kuin leikkiä. Tarkastelun kohteena *Frasier*-sarjan sanaleikkien suomenkieliset tekstityskäännökset ja saksankieliset dubbauskäännökset
Pro gradu -tutkielma 95 sivua, saksankielinen lyhennelmä 16 sivua
Tammikuu 2015

Tässä tutkielmassa tarkastellaan yhdysvaltalaisessa *Frasier*-tilannekomediasarjassa esiintyviä sanaleikkejä sekä niiden suomenkielisiä tekstityskäännöksiä ja saksankielisiä dubbauskäännöksiä. Tarkoituksena on selvittää mitä eri sanaleikkityyppejä lähtötekstistä löytyy ja miten kyseiset sanaleikit on käännetty suomeksi ja saksaksi. Tutkielmassa tarkastellaan myös eri sanaleikkityyppien käännettävyyttä ja kääntäjällä käytössään olevia menetelmiä sanaleikkien kääntämiseen.

Tutkielman aineistona toimivat *Frasier*-sarjan neljännen tuotantokauden jaksot (yht. 24 kpl). Eri sanaleikkityyppien esiintymistä englannin-, suomen- ja saksankielisessä aineistoissa tutkittiin ensin määrällisesti, minkä jälkeen tarkasteltiin, mitä eri sanaleikkien käännösmenetelmiä suomen ja saksan kielen kääntäjät ovat aineistossa käyttäneet. Lopuksi tutkielman tuloksia analysoitiin Henrik Gottliebin (1997) aiemman, sanaleikkien kääntämistä tekstityksiä varten käsitelleen tutkimuksen tuloksien valossa. Lisäksi tuloksia vertailtiin Dirk Delabastitan (1996) aiemman sanaleikkitutkimuksen, jossa aineistona oli käytetty kaunokirjallisuutta, tuloksien kanssa.

Tutkielmassa selvisi, että käännöksen formaatti (tekstitys vs. dubbaus) vaikuttaa yllättävän vähän sanaleikkien säilymiseen siirryttäessä lähdekielestä kohdekieleen. Suomenkielisissä tekstityskäännöksissä sanaleikki tai sen vaikutus oli onnistuttu säilyttämään jollain tavoin 61,5 %:ssa tapauksista ja saksankielisissä dubbauskäännöksissä 64,1 %:ssa tapauksista. Tämä tarkoittaa sitä, että sanaleikin täydellistä poisjättöä esiintyi tekstityskäännöksissä vain 38,5 %:ssa tapauksista ja dubbauskäännöksissä vain 35,9 %:ssa tapauksista. Nämä tulokset ovat ristiriidassa Gottliebin tuloksien kanssa, joiden mukaan sanaleikin poisjättöä olisi tapahtunut 50 %:ssa tapauksista. Tosin Gottliebin tutkimuksen tulokset eivät ole täysin vertailukelpoisia tämän tutkimuksen tuloksien kanssa, sillä Gottlieb otti tutkimuksessaan huomioon vain kaksi vaihtoehtoa: sanaleikin kääntämisen sanaleikiksi tai sen poisjättön.

Suomenkielisissä tekstityskäännöksissä kääntäjä oli kääntänyt lähdekielisen sanaleikin kohdekieleksi sanaleikiksi 38,5 %:ssa tapauksista, ja käyttänyt sanaleikin tai sen vaikutuksen osittain tai kokonaan säilyttäviä menetelmiä 23,1 %:ssa tapauksista. Saksankielisissä dubbauskäännöksissä vastaavat luvut olivat 48,7 % ja 15,4 %.

Mahdollisessa jatkotutkimuksessa olisi mielenkiintoista tarkastella sanaleikkien kääntämistä saman kielen sisällä eri formaateissa, eli samaa kieltä edustavien tekstitys- ja dubbauskäännösaineistojen välillä. Lisäksi tutkimusaineistoa olisi syytä laajentaa, jotta kaikkia sanaleikkityyppejä edustavia aineistoesiintymiä saataisiin kappalemääräisesti niin monta, että analyysin pohjalta olisi mahdollista tehdä laajempia johtopäätöksiä kunkin sanaleikkityypin käännettävyydestä. Esimerkiksi homofoniaan perustuvia sanaleikkejä löytyi lähdeaineistosta vain neljä kappaletta, joten kyseisen sanaleikkityypin käännösratkaisujen tarkastelu jäi tämän tutkielman osalta varsin kapeaksi.

Avainsanat: sanaleikit, sanaleikkien käännösmenetelmät, dubbaus, tekstitys, englanti, suomi, saksa

Sisällysluettelo

1. JOHDANTO	1
2. AV-KÄÄNTÄMINEN	4
2.1 Dubbaus eli jälkiääntitys ja sitä varten kääntäminen	5
2.2 Dubbauksen haasteet	6
2.3 Tekstittäminen	9
2.4 Tekstittämisen haasteet	10
3. SANALEIKIT	14
3.1 Sanaleikin määritelmä	14
3.2 Sanaleikkityypit	15
4. SANALEIKKIEN KÄÄNTÄMINEN	24
4.1 Yleistä sanaleikkien kääntämisestä	24
4.2 Huumorin kääntäminen	28
4.3 Käännösmenetelmä vs. -strategia	32
4.4 Sanaleikkien käännösmenetelmät	33
5. AINEISTO JA TUTKIMUSMENETELMÄ	41
5.1 Aineiston esittely	41
5.2 Tutkimusmenetelmä	42
6. ANALYYSI	44
6.1 Aineistossa esiintyneet sanaleikkityypit	44
6.1.1 Englanninkielinen lähdeaineisto	45
6.1.2 Suomenkieliset tekstityskäännökset	50
6.1.3 Saksankieliset dubbauskäännökset	53
6.2 Aineistossa käytetyt käännösmenetelmät	55
6.2.1 Menetelmä: sanaleikki → sanaleikki	57
6.2.2 Menetelmä: sanaleikki → ei-sanaleikki	63
6.2.3 Menetelmä: sanaleikki → samankaltainen/muu retorinen keino	65
6.2.4 Menetelmä: sanaleikki → sanaleikin poisjättö	68
6.2.5 Menetelmä: lähdekielinen sanaleikki = kohdekielinen sanaleikki	76
6.2.6 Menetelmä: sanaleikki → lisähuomautus	81
6.3 Yhteenveto	82
6.3.1 Sanaleikkityyppien vaikutus kääntämiseen	82
6.3.2 Käytetyt menetelmät	84

6.3.3 Dubbauskäännökset vs. tekstityskäännökset.....	86
7. LOPUKSI.....	88
8. LÄHDELUETTELO	90
Deutsche Kurzfassung	

1. JOHDANTO

Sanaleikkejä on kaikkialla. Kohtaamme niitä päivittäin mainoksissa, tv-ohjelmissa, lehdissä ja kaunokirjallisissa teksteissä. Sanaleikkien kääntäminen on kiinnostava tutkimuskohde, sillä niitä on yleisesti pidetty vaikeina tai jopa mahdottomina kääntää (ks. esim. Delabastita 1997, Alexieva 1997). Sitä, kuinka vaikeasti sanaleikki on käännettävissä, on jopa pidetty merkinä sanaleikin laadukkuudesta (Delabastita 1999, 286). Arvostettu pitkän linjan kaunokirjallisuuden suomentaja Kers-
ti Juva kuvasi Tampereen yliopistolla 13.5.2013 pitämällään luennolla kuinka ennen vanhaan sanaleikkien kääntäminen saatettiin kiertää kirjoittamalla ”tässä on sanaleikki, jota ei voi kääntää”. Miksi siis kääntäjät kokevat sanaleikkien kääntämisen niin haasteellisena? Sanaleikkien synnyttämä huumori perustuu nimenomaan kunkin kielen ominaispiirteillä leikittelyyn, ja monet näistä piirteistä ovat jokaiselle kielelle ainutlaatuisia. Sanaleikkejä käännettäessä ei siis riitä, että lähdetekstin sisältämä informaatio välittyy kohdetekstiin, vaan välittymään pitäisi saada myös sanaleikin synnyttämä tekstin viihdyttävyy-
s ja humoristisuus. Miten tämä on mahdollista eri kielten välillä, joilla mahdollisesta yhteisestä historiastaan huolimatta on omat, toisistaan eroavat ominaisuutensa ja erityispiirteensä? Mitä eri käännösmenetelmiä kääntäjällä on käytettävissään, kun hän ryhtyy kääntämään sanaleikkejä?

Tämän tutkielman tavoitteena on tarkastella englanninkielisen *Frasier*-televisiosarjan sanaleikkejä ja niiden käännöksiä saksankielisessä dubbauksessa sekä suomenkielisissä tekstityksissä. Tutkielmassa pyritään määrittelemään mitä eri sanaleikkityyppejä *Frasier*-sarjan alkuperäistekstistä ja käännöksistä löytyy, sekä mitä eri käännösmenetelmiä sanaleikkien kääntämiseen on käytetty. Lisäksi tarkastellaan, mitä vaikutuksia av-kääntämisen eri muodoilla on sanaleikkien kääntämiseen. Tavoitteena on selvittää, siirtyvätkö sanaleikit kohdekielelle useammin dubbaus- vai tekstityskäännöksissä. Tällaista vertailevaa tutkimusta siitä, kuinka av-kääntämisen laji (dubbaus vs. tekstitys) vaikuttaa sanaleikkien siirtymiseen kohdekielelle, ei ole aiemmin tehty. Henrik Gottlieb (2004a) on tosin vertaillut englanninkielisen elokuvan tanskankielisiä tekstitys- ja dubbauskäännöksiä keskenään tutkiessaan anglismien määriä molemmissa käännöksissä. Gottliebin tutkimuksessa ei kuitenkaan keskitytty sanaleikkeihin, ja molemmat käännökset, vaikka formaatiltaan erilaisia, edustivat samaa kieltä, tanskaa.

Sanaleikkejä ja niiden kääntämistä ovat aiemmin tutkineet muun muassa Dirk Delabastita, joka on kirjoittanut ja ollut toimittamassa lukuisia sanaleikkejä ja niiden kääntämistä käsitteleviä julkaisuja (*Traductio: Essays on Punning and Translation* (1997) ja *Translastor*-lehden erikoisnumero 2(2)/1996)) sekä Delia Chiaro (1992) julkaisussaan *The Language of Jokes. Analysing verbal play*. Myös Frank Heibertin (1993) tutkimus *Das Wortspiel als Stilmittel und seine Übersetzung: Am Beispiel von sieben Übersetzungen des „Ulysses“ von James Joyce* on sanaleikkitutkimuksen perusteoksia, joka paneutuu syvällisesti sanaleikkien määrittelyyn ja analyysiin. Tämän tutkielman aihetta lähimmin sivuava aiempi tutkimus on Gottliebin (1997) *You Got the Picture? On the Polysemiotics of Subtitling Wordplay*, jossa Gottlieb tarkastelee nimenomaan sanaleikkien kääntämistä tekstityksiä varten käyttäen aineistonaan englanninkielisen tv-sarjan tanskankielisiä tekstityksiä.

Frasier-sarja on valittu tutkielman aineistoksi, koska sen huumori perustuu pääasiassa verbaaliseen komiikkaan (esim. kielellisiin vitseihin, ks. luku 4.2) eikä niinkään fyysiseen komiikkaan. Lisäksi *Frasier*-sarjan kielenkäytössä esiintyvä verbaalinen komiikka perustuu suurelta osin nimenomaan sanaleikkeihin eikä esimerkiksi vitseihin, kuten monien muiden amerikkalaisten tilannekomediasarjojen verbaalinen komiikka. Artikkelissaan *Dubbing versus Subtitling: Old Battleground Revisited* Jan-Emil Tveit (2009) nimeää *Frasier*-sarjan esimerkkinä sarjasta, joka on erityisen haastava av-kääntäjille. Tveitin (2009, 88) mukaan *Frasier* on sarja, jonka kääntäminen vaatii kääntäjältä erittäin korkeaa kompetenssia ja kykyä hallita sekä kielen syntaktista että leksikaalista rekisteriä.

Tutkielman alussa luvussa kaksi esitellään av-kääntämistä siten, että keskitytään tämän tutkielman kannalta olennaisiin av-kääntämisen muotoihin, tekstittämiseen ja dubbaukseen. Luvuissa 3.1 ja 3.2 määritellään mitä sanaleikki on ja mitä eri sanaleikkityyppejä on eroteltavissa. Sanaleikkityyppien määrittelyssä keskitytään niihin sanaleikkityyppeihin, jotka ovat tämän tutkielman kannalta olennaisia aineiston tyypin (av-käännökset) huomioon ottaen, ja jätetään vähemmälle huomiolle ne sanaleikkityypit, jotka ovat tyypillisempiä esimerkiksi kaunokirjallisuudessa. Sanaleikkityyppien määrittelyn jälkeen tarkastellaan huumorin kääntämisen erityispiirteitä, minkä jälkeen määritellään käännösmenetelmiä, joita kääntäjällä on käytettävissään sanaleikkejä kääntäessään. Sekä sanaleikkityyppejä että sanaleikkien käännösmenetelmiä havainnollistetaan aineistosta poimittujen esimerkkien avulla. Lopuksi analysoidaan lähde- ja kohdetekstistä löytyneiden sanaleikkityyppien sekä eri kää-

nösmenetelmien esiintymien määriä havainnollistavien taulukoiden kautta. Luvussa 6.3 analyysin tulosten pohjalta vielä tarkastellaan kuinka eri sanaleikkityypit ja käännöksen formaatti vaikuttivat sanaleikkien kääntämiseen.

2. AV-KÄÄNTÄMINEN

Kun tv-sarjaa tai elokuvaa lähdetään viemään kansainväliseen levitykseen, on kyseisen filmin ääninauha käännettävä kielelle, jota kohdeyleisö ymmärtää. Vaihtoehtoja sille, kuinka ääninauhan käännös käytännössä toteutetaan, on useita. Yleisimmät tavat ovat tekstittäminen ja dubbaus eli jälkiäänitys, jotka ovat tämän tutkielman kohteena. Se, kumpi näistä kahdesta kääntämisen muodosta valitaan, riippuu yleensä muun muassa kohdeyleisön iästä, kyseisen filmin käännösbudjetista sekä erityisesti elokuvan tai ohjelman kohdemaan kulttuurista. Maissa, joissa ihmiset ovat tottuneet dubbaukseen, yleisö saattaa pitää tekstityksiä häiritsevinä, kun taas maissa, joissa yleisö on tottunut tekstityksiin, dubbausta pidetään yleensä keinotekoisena ja epäaitona av-kääntämisen muotona (Zabalbeascoa 1994, 93).

Henrik Gottlieb (2004b, 86) on määritellyt eroja tekstityksen ja dubbauksen välillä seuraavasti: tekstitys, vaikka sitä pidetäänkin usein näistä kahdesta autenttisempänä metodina, rikkoo perustavanlaatuisesti äänielokuvan semioottista rakennetta tuomalla takaisin mykkäelokuvista tutun elementin, kirjoitetut merkit. Dubbauksessa, jota voidaan ehkä pitää luonnollisempänä kääntämisen muotona, kuultavissa olevat äänet eivät koskaan pysty täysin vastaamaan kuvassa näkyviä ilmeitä, eikä täysin luontevaa kokonaiskuvaa pääse syntymään. Semioottisesti määriteltynä tekstitys on täydentävä ja dubbaus korvaava kääntämisen muoto. (Mts. 87.) Tekstitys on täydentävä käännös, sillä se ei poista alkuperäistekstiä, vaan jättää myös sen lukijan/kuulijan vastaanotettavaksi. Dubbaus puolestaan poistaa mahdollisuuden kuulla alkuperäistä tekstiä, ainakin silloin kun kyseessä on täydellinen dubbaus eikä esimerkiksi voice over -käännös (ks. luku 2.1). Dubbaus ja tekstitys eroavat toisistaan myös siinä, että tekstityskäännöksissä alkuperäinen dialogi tiivistyy teknisten rajoitteiden vuoksi jopa 20–40 prosenttia alkuperäisestä (Gottlieb 2004b, 87). Tietysti kääntäjä saattaa joutua tiivistämään tekstiä myös dubbauskäännöksiä tehdessään, mutta ei yleensä siinä määrin kuin tekstityskäännöksiä tehdessään. Kuitenkin, koska tilan ja ajan puute ovat av-kääntämisestä eniten rajoittavat tekijät, on tämän tutkielman tutkimushypoteesina se, että (sekä tekstitys- että dubbaus-) aineistossa eniten käytetty sanaleikkien käännösmenetelmä on sanaleikin poisjätto. Usein kääntäjällä ei ole aikataulupaineen vuoksi aikaa yrittää keksiä korvaavaa kohdekielistä sanaleikkiä, tai hänellä ei tilanpuutteen vuoksi ole mahdollisuutta sijoittaa sitä kohdetekstiin.

2.1 Dubbaus eli jälkiäänitys ja sitä varten kääntäminen

Dubbauksella eli jälkiäänityksellä tarkoitetaan audiovisuaalisen teoksen lähdekielisen dialogiraidan korvaamista kohdekielisellä dialogiraidalla (Heikkinen 2007, 235). Dubbauksen alalajeja ovat osittainen dubbaus, kertojääni ja voice over -tekniikka (Chaume Varela 2004, 48), joissa lähdekielistä ääninauhaa ei täysin korvata kohdekielisellä, vaan lähdekielinen puhe saattaa edelleen olla kuultavissa lopullisessa versiossa matalammalla äänenvoimakkuudella kuin kohdekielinen ääninauha (mts. 45). Kertojääneen tai voice over -tekniikkaan ei ole tarpeen perehtyä tässä tutkielmassa sen syvällisemmin, sillä yleensä niitä käytetään vain dokumenttien tai asiaohjelmien kääntämiseen. Tosin joissakin maissa, kuten Puolassa ja Baltian maissa, voice over -tekniikkaa saatetaan käyttää myös fiktiivisten filmien ja sarjojen kääntämiseen (Orero 2009, 131). Dubbaus on tekstittämistä monin verroin kalliimpaa, ja siksi sitä käytetäänkin lähinnä Saksan, Ranskan, Espanjan ja Italian kaltaisissa väkierikkaissa maissa, joissa potentiaalisia katsojia saattaa olla miljoonia tai jopa kymmeniä miljoonia. Pienemmillä markkinoilla, kuten Pohjoismaissa, tekstittäminen on pääasiallinen av-kääntämisen muoto. (Vertanen 2007, 149–150.) Kuitenkin myös pienemmillä markkinoilla joitakin televisio-ohjelmia ja elokuvia dubataan, kuten esimerkiksi lapsille suunnatut (useimmiten animaatio-)elokuvat ja televisio-ohjelmat. Dubbausta voidaan käyttää fiktiivisten sarjojen ja filmien lisäksi esimerkiksi dokumenttien tai ajankohtaisohjelmien kääntämiseen. Tässä tutkielmassa keskitytään tarkastelemaan lähinnä televisiosarjojen ja elokuvien dubbausta, sillä tutkielman aineistona toimii fiktiivinen tv-sarja.

Dubbausprosessi voi vaihdella hieman maasta ja jopa studiosta riippuen, mutta on kuitenkin useimmiten pääpiirteiltään samanlainen kaikkialla. Useimmiten kääntäjä käyttää työskennellessään lähdemateriaalina sekä alkuperäistä kuva- ja ääninauhaa että lähdekielistä käsikirjoitusta. (Martínez 2004, 3–4.) Käännösprosessi voidaan jakaa kahteen osaan; raakakäännöksen ja lopullisen synkronisaatiokäsikirjoituksen tekemiseen. Raakakäännöksen tekee kääntäjä lähdekielisen käsikirjoituksen pohjalta, ja lopullisen synkronisaatiokäsikirjoituksen tekemiseen osallistuu myös dubatun version dialogiohjaaja, joka kiinnittää huomiota käsikirjoitukseen tarvittaviin muutoksiin, jotta kohdekielinen puhe saadaan sovitettua ruudulla näkyvien henkilöiden huulten liikkeisiin. (Herbst 1994, 198.) Varsinaisen käännösprosessin jälkeen on vuorossa itse jälkiäänitys ja synkronisointi. Koska dubbaus

on monimutkainen ja pitkä prosessi, on lähes väistämätöntä, että kääntäjän tuottama ensimmäinen kohdeteksti kokee joskus suuriakin muutoksia. Av-kääntäminen onkin kääntämisen lajeista se, jossa kääntäjän tuottama teksti muuttuu eniten prosessin aikana. Dubbauksessa kohdetekstiin vaikuttavat kääntäjän jälkeen vielä ainakin oikolukija ja synkronisoija, jotka eivät välttämättä osaa lähdekieltä. Tekstiä saatetaan muuttaa vielä dubbausvaiheessa. Dubbauksessa kääntäjän tekemä käännös on siis usein lähinnä eräänlainen luonnosversio, jota muokataan ja muutetaan prosessin edetessä. (Martínez 2004, 5–7.)

2.2 Dubbauksen haasteet

Kääntäjän kannalta dubattavan tekstin kääntäminen on erityisen haasteellinen kääntämisen laji, sillä siihen vaikuttaa monta tekijää. Dubbauksessa, kuten myös tekstittämisessä, kohdetekstille varattu tila (aika) on hyvin rajallinen ja kääntäjän on puhutun tekstin lisäksi otettava huomioon kuvan tapahtumat. Toisin kuin tekstittämisessä, dubbauksessa kääntäjä joutuu kuitenkin kiinnittämään huomiota myös yksittäisten äänteiden pituuteen ja laatuun. (Tiihonen 2007, 171.) Kääntäjän tehtävä on tuottaa oikean mittaisia, hahmon suunliikkeisiin ja eleisiin sopivia repliikkejä, jotka välittävät lähde-tekstin sisältämän sanoman mahdollisimman tarkasti vivahteita myöten (mts. 175).

Tärkeä kääntäjää rajoittava tekijä sekä dubbauksessa että tekstittämisessä on siis käännökselle varattu rajoitettu tila, jonka dubbauksessa muodostaa repliikille varattu aika, ja tekstittämisessä kirjoitettuun muotoon muokatulle repliikille ruudun alareunassa varattu tila ja aika, jonka teksti ehtii olla ruudussa. Dubbauksessa kääntäjän tuottaman repliikin täytyy mahtua siihen aikaan, joka lähdekielisen repliikin sanomiseen menee. Kohdekielisessä repliikissä tulee olla mukana kaikki juonen kannalta olennainen sisältö, ja huomioon täytyy ottaa myös kaikki, mitä kuvassa näkyy, kuten eleet ja ilmeet (Tiihonen 2007, 175). Repliikkien mitoittamisessa ja ajoittamisessa on otettava huomioon myös äänitehosteet, kuvaleikkaukset ja äänessä olevan henkilön tai hahmon kehonkieli (mts. 176).

Synkronisointi, eli kohdekielisten sanojen sovittaminen filmillä puhuvan suun liikkeisiin, on tärkeä osa dubbauskääntämis- ja jälkiäänitysprosessia. Joissakin tapauksissa dubbauskäännöksen laadukuuden ensisijaisena mittarina pidetään sitä, sopiiko kohdekielinen teksti filmillä puhuvan hahmon huulten liikkeisiin, ja vastaako kohdekielinen lausuma pituudeltaan lähdekielistä, eli lopettavatko

ruudulla näkyvä hahmo ja ääninauhalla kuuluva puhuja puhumisen samaan aikaan (Chaume Varela 2004, 36). Vaikka yleensä lopullinen vastuu synkronisoinnin tarkkuudesta on käsikirjoittajien ja dubbauksen johtajan harteilla (mp.), kääntäjä joutuu myös miettimään puheenvuorojen pituuksia dubbauskäännöksiä tehdessään.

Yhdeksi dubbauksen haasteista, ellei jopa ongelmista, voi nostaa myös mahdollisen autenttisuuden menetyksen. Ääni on keskeinen osa jokaisen hahmon persoonallisuutta, aivan kuten ilmeet ja eleetkin. Tveitin (2009, 93) mukaan hahmon autenttisuus kärsii väistämättä, mikäli hahmon ääni vaihdetaan ja puhuttu kieli muuttuu. On myös otettava huomioon, että vaikka kuulija ei ymmärtäisi puhuttua kieltä, puhujan ääni itsessään voi välittää paljon informaatiota (mp.). Tietenkin dubbauksessa olisi tavoitteena, että ääninäyttelijät pyrkisivät välittämään puheellaan tunnetiloja, jotka ovat mahdollisimman samankaltaisia kuin lähdekielisessä tekstissä. Kohdekielisten ääninäyttelijöiden pätevyydellä on siis suuri merkitys hahmon autenttisuuden säilyttämisessä dubbausta käytettäessä. Thomas Herbst (1994, 20) muistuttaa myös, että on väärin väittää vain dubbauksen johtavan autenttisuuden menetykseen, sillä lähdetekstiä joudutaan muokkaamaan paljon myös tekstityksiä varten. Lisäksi tekstityksien lukeminen vie katsojan huomion pois kuvasta ja siten myös näyttelijöiden ilmeistä, mikä myös osaltaan johtaa kokemuksen autenttisuuden vähenemiseen (mts. 21). Tveitin väittää voidaan lisäksi pohtia kriittisesti lastenelokuvien kontekstissa. Kärsiikö hahmon autenttisuus myös animaatiodubbauksissa? Eikö lastenelokuvissa päinvastoin kohdekielinen dubbaus tee hahmosta uskottavamman ja autenttisemmän kohdeyleisön eli lasten silmissä? Suomessa monet Disneyn piirroselokuvien dubbaukset ovat saaneet erityistä kiitosta laadukkuudestaan. Varmasti suomalaisille katsojille Aladdinin hengen autenttisin ääni on Vesa-Matti Loiri, eikä niinkään alkuperäisessä versiossa samaa hahmoa ääninäytellyt Robin Williams. Myös kohdeyleisön vastaanottavuudella ja ennakoasenteilla on suuri merkitys autenttisuuden kokemuksessa. Kuten jo aiemmin todettiin, Suomessa dubbausta harvemmin käytetään aikuisille suunnatuissa ohjelmissa. Siksi suomalainen katsoja saattaa helpommin kokea jälkiäänitetyn televisiosarjan oudoksi ja ehkä jopa koomiseksi, toisin kuin esimerkiksi saksalainen katsoja, joka on tottunut jälkiäänitykseen. Gottlieb (2004d, 137) mukaan tekstitystä pääsääntöisesti käyttävissä Pohjoismaissa sekä tv-ohjelmia katsovat maallikot että alan tutkijat pitävät ajatusta tv-ohjelmien dubbauksesta täysin mahdottomana.

Yksi autenttisuuteen liittyvä haaste ovat myös hahmon kehonkieli ja eleet, jotka monesti ovat kulttuurispesifisiä. Mikäli jotkut hahmon käyttämistä eleistä ovat tuntemattomia kohdekulttuurissa, joudutaan eleiden selitys ehkä siirtämään kohdekieliselle ääninauhalle. Jos esimerkiksi lähdekielessä käytettävät eleet ovat kohdekielessä vulgäärejä, saattaa kohdekielisen dubbauksen ohjaaja joutua lisäämään eleiden lähdekielistä merkitystä selventävän puheen kohdekieliselle ääninauhalle kohtaan, missä lähdekielisessä versiossa puhetta ei ollut. (Wehn 2001, 66.) Tämä puolestaan aiheuttaa ongelmia kääntäjälle, jonka pitäisi tällöin saada mahdutettua jo muutenkin rajalliseen aikaan lisäinformaatiota, jota ei ole alkuperäisessä puheessa.

Kuten tekstityksessä, myös dubbauksessa voidaan joutua tekemään poistoja. Jos alkuperäinen ääninauha sisältää tekstiä, joka ei ole kohdekulttuurissa hyväksyttävää tai jopa tabu, on käännöstä muokattava siten, että kohdeyleisö voi hyväksyä sen. Tutkimukset ovat osoittaneet, että esimerkiksi Suomessa näytettävistä ohjelmista poistetaan dubbausprosessin aikana viittaukset kansallissosialismiin tai kolmanteen valtakuntaan (Wehn 2001, 66).

Tuotannon kannalta merkittävin dubbauksen haaste on sen hinta. Filmin dubbaus on keskimäärin noin 5–10 kertaa niin kallista kuin tekstittäminen (Tveit 2009, 94). Tveitin (mp.) mukaan dubbaus kuitenkin tuntuu olevan kasvava trendi, ja nykyään myös Pohjoismaissa, jotka ovat perinteisesti suosineet tekstittämistä, katsoja voi elokuvaan mennessään yhä useammin valita kahden version, dubatun ja tekstitetyn väliltä. Tveitin väitettä dubbauksen suosion kasvusta voidaan kuitenkin kritisoida toteamalla, että toisaalta se, että valittavana on nykyään usein sekä dubattu että tekstitetty versio samasta elokuvasta, ei välttämättä ole merkki dubbauksen suosion kasvusta. Tilanne saattaa olla täysin päinvastainen, ja vaihtoehtojen lisääntyminen saattaakin kertoa tekstittämisen lisääntymisestä. Usein nykyään sekä tekstitettynä että dubattuna nähtävissä olevat elokuvat ovat nimittäin lastenelokuvia tai animaatioelokuvia, joita aiemmin esitettiin vain dubattuina. Nyt rinnalle on tullut mahdollisuus nähdä lähdekielinen versio elokuvasta tekstitettynä, eli oikeastaan lisäys on tapahtunut tekstitettyjen, ei dubattujen, elokuvien määrässä.

Dubbausprosessi ei ole ainoastaan tekstitysprosessia huomattavasti kalliimpi, vaan vaatii myös enemmän aikaa. Luvussa 2.1 kuvattiin dubbausprosessia pääpiirteittäin, ja kävi ilmi, että se on varsin monivaiheinen. Varsinaisen käännöstyön lisäksi aikaa täytyy varata myös itse jälkikäänitykseen.

Näyttelijöille täytyy antaa aikaa opetella vuorosanansa, minkä jälkeen vuorossa ovat nauhoitukset, jotka voivat kestää kauankin (Tveit 2009, 95). Myös lopullinen synkronisointi on aikaa vievää työtä.

2.3 Tekstittäminen

Tekstittäminen on kääntämisen muoto, jossa filmillä puhutun dialogin käännös esitetään kirjoitetun tekstinä ruudun alalaidassa (Díaz Cintas & Remael 2007, 8). Tekstitykset voidaan jakaa kolmeen kategoriaan: kielensisäisiin, kieltenvälisiin ja kaksikielisiin tekstityksiin. Kielensisäiset tekstitykset on tarkoitettu kuulovammaisille ja kuuroille katsojille. Kielensisäiset tekstitykset siis toistavat kirjoitetussa muodossa sen, mitä henkilöt filmillä puhuvat. Lisäksi kielensisäiset tekstitykset sisältävät paralingvististä informaatiota, kuten tiedon puhelimen soimisesta, mitä kuurot katsojat eivät voi kuulla. Kieltenväliset tekstitykset, joihin tämä tutkielma keskittyy, on pääasiassa tarkoitettu kuuleville katsojille, jotka eivät ymmärrä ääninauhalla puhuttua kieltä. Tosin nykyään, varsinkin DVD-levyillä, on yhä useammin käytettävissä myös kieltenväliset kuuroille tai kuulovammaisille tarkoitetut tekstitykset. Kaksikieliset tekstitykset on suunnattu yhdelle maantieteelliselle alueelle, jolla puhutaan kahta eri kieltä. (Díaz Cintas & Remael 2007, 14–16.) Esimerkiksi Suomessa elokuvissa on samanaikaisesti nähtävissä suomen- ja ruotsinkieliset tekstitykset, sillä molemmat ovat maassamme virallisia kieliä.

Tekstittämisen suurin ero av-kääntämisen muotona verrattuna dubbaukseen on formaatin muutos, eli muutos puhutusta kielestä kirjoitettuun. Tekstittäminen on siis intersemioottista kääntämistä, jossa verbaalinen, kasvokkain tapahtuvaa kommunikaatiota vastaava kommunikaatio muutetaan kirjalliseksi kommunikaatioksi (Assis Rosa 2001, 213). Tekstittämistä voi myös kuvailla vieraannuttavaksi käännökseksi dubbaukseen verrattuna, sillä se jättää alkuperäisen tekstin (ääninauhan) kuuluviin (Gottlieb 2004b, 90). Alkuperäisen tekstin näkyviin jäämisessä on kiistatta myös hyvät puolensa. Tutkimukset ovat osoittaneet, että tekstityksien lukeminen vieraskielistä ohjelmaa katsottaessa parantaa katsojien sanavarastoa, erityisesti lapsien. Tutkimuksissa on myös saatu viitteitä siitä, että niissä Euroopan maissa, joissa suositaan tekstitystä, ihmiset puhuvat sujuvampaa englantia kuin maissa, joissa dubbaus on hallitseva av-kääntämisen muoto. (Gottlieb 2004b, 88.) Tekstitettyjen ohjelmien seuraaminen myös parantaa katsojien vieraan kielen kuullun ymmärtämistä (Tveit 2009,

93). Nykyisin television katsoja voi yleensä valita, haluaako katsoa ohjelman tekstityksillä vai ilman. Tämän mahdollistaa digitaalinen lähetysmuoto, jossa tekstityksiä ei ole ”poltettu” lähtemättömästi kuvaan, vaan tekstitys kulkee erillään kuvasta (Vertanen 2007, 151).

Tekstittämisen ja tekstityskäännösten tekemisen käytännöt vaihtelevat suuresti käännöstoimistosta ja asiakkaasta riippuen (Sánchez 2004, 9). Diana Sánchez (mts. 11–17) kuvaa tekstittämisen kolmivaiheisena prosessina, jossa vaiheiden järjestys voi vaihdella olosuhteista riippuen. Sánchez nimittää eri vaiheita esikäännökseksi (Pre-translation), sovittamiseksi (Adaptation) ja ajastukseksi (Spotting). Esikäännös tarkoittaa dialogilistan kääntämistä ennen varsinaisten tekstitysten luomista. Sovittaminen tarkoittaa esikäännetyn kokonaistekstin jaottelusta ja sovittamista tekstitysyksiköiksi, jonka jälkeen tekstitysyksiköt ajastetaan kuvanauhalle siten, että ne ilmestyvät ruutuun ja poistuvat ruudusta oikeaan aikaan. (Sánchez 2004, 9–10.) Tekstitykset tarkastetaan prosessin aikana kahdesti: ensin kohdekieltä äidinkielenään puhuvat tarkastavat tekstitysten kieliasun ilman kuvanauhaa, ja myöhemmin tekstitykset tarkastetaan kuvanauhan kanssa, jotta nähdään mahdolliset tekniset virheet (mts. 10). Tekstittämisessäkin käytännöt tosin varmasti vaihtelevat olosuhteista ja tekijöistä riippuen. On perusteltua epäillä, että nykyisessä kovan kilpailun ja tiukkojen aikataulujen av-kääntämisen maailmassa rahaa ja aikaa esimerkiksi kaksinkertaiseen tarkastamiseen ei aina ole.

2.4 Tekstittämisen haasteet

Tekstittäminen on haasteellinen av-kääntämisen laji monestakin syystä. Gottliebin mukaan (2004c, 50) hyvällä tekstittäjällä on tulkin musikaaliset korvat, uutistoimittajan tiukka arvostelukyky, vaatesuunnittelijan esteettinen näkemys, kirurgin kaltainen vakaa käsi sekä perkussionistin täsmällinen ajoitus. Näitä kaikkia taitoja kääntäjä tarvitsee tuottaakseen laadukkaita, sisällöltään korrekkeja ja tyyliltään sujuvia tekstityksiä, jotka tulevat ruutuun ja poistuvat ruudusta ajallaan luoden katsojalle nautittavan katseluelämyksen.

Tekstittämisen haasteita voidaan tarkastella sekä tekstin sisäisten että ulkoisten seikkojen kautta. Tekstin ulkoisia haasteita ovat ilmaisukeinon muutos (puheesta ja eleistä kirjoitettuun kieleen), kanavan muutos (vokaali-auditiivisesta visuaaliseen), merkkien muotokielen muutos (foneettisista merkeistä graafisiksi merkeiksi) sekä siitä seuraava koodin muutos (puhutusta verbaalista kielestä

kirjoitettuun verbaaliin kieleen). Tekstitykseen pitäisi saada mahtumaan käännettynä kohdekielelle myös ne kommunikaation sävyt, jotka käyvät ilmi kuvanauhalla nähtävistä eleistä ja ilmeistä. (Assis Rosa 2001, 214.)

Tekstin ulkoisia tekstittämistä rajoittavia tekijöitä ovat rajallinen tila ja aika. Tekstittäessä kääntäjä joutuu tiivistämään tekstiä, mistä seuraa väistämättä jonkinasteista informaation menetystä, sillä kirjoitettu sana ei voi koskaan välittää ilmaisun eri nyansseja samalla tavoin kuin puhuttu kieli (Tveit 2009, 86). Tekstityksien tulisi ajoituksen puolesta sulautua filmiin ja olla yhteensopivia kuvassa näkyvän visuaalisen informaation kanssa (mts. 90). Ideaalitilanteessa tekstitys tulee ruutuun samalla hetkellä kun henkilö ohjelmassa alkaa puhua, ja poistuu ruudusta kun henkilö lopettaa puhumisen (Díaz Cintas & Remael 2007, 88). Maksimissaan täysi kaksirivinen tekstitys saisi pysyä ruudussa kuusi sekuntia (mts. 89). Pohjoismaissa on nykyään käytössä yleensä yksi- tai kaksirivinen tekstitys, ja rivin pituus on yleensä maksimissaan noin 38 merkkiä (Tveit 2009, 90). Tähän tilaan kääntäjän tulisi siis saada mahdutettua kaikki se informaatio, jota nauhalla puhutaan, tai ainakin se osa informaatiosta, joka on välttämätöntä ohjelman seuraamiseksi.

Tekstin sisäiseksi haasteeksi voidaan laskea puhutussa lähdetekstissä mahdollisesti ilmenevät piirteet, jotka ilmentävät hahmon sosioekonomista taustaa tai sitä, mistä tämä on kotoisin (esim. murre). Näitä piirteitä on äärimmäisen vaikea siirtää kirjoitettuun muotoon. Aiemmin puheessa epävirallista rekisteriä edustavat piirteet oli tapana häivyttää tekstityskäännöksistä, mutta viime vuosina tähän on tullut muutos. Kääntäjät ovat olleet pakotettuja vähentämään pelkästään kirjakielisten käännösten käyttöä, koska yhä useammissa sarjoissa lähdekielinen teksti on suurelta osin epämuodollista ja puhekielistä. (Tveit 2009, 88.) Puhutun murteen jäljitteleminen tekstityksissä voi kuitenkin olla hyvin vaikeaa, ellei jopa mahdotonta. Ideaalitilanteessa kääntäjän tulisi pyrkiä jäljittelemään hahmon puhetapaa mahdollisimman tarkasti (Díaz Cintas & Remael 2007, 115), mutta todellisuudessa kääntäjän erittäin haastavaa löytää vastaavuuksia lähde- ja kohdekulttuurien murteiden ja puhetapojen välillä (Assis Rosa 2001, 214). Vaikka kääntäjä päättäisikin korvata lähdekielisen murteen jollain kohdekielisellä murteella tai sen imitoinnilla, voi käytännön toteutus formaatin muutoksesta (puhutusta kielestä kirjoitettuun kieleen) johtuen olla kömpelö ja epäuskottava. Tveit korostaakin (2009, 88), että pääasiassa puhekieltä käyttävien sarjojen kääntäminen vaatii kääntäjältä syvällistä kommunikaatiivista kompetenssia. Puhekielen ja sen kääntämisen kannalta tämän tutkielman aineisto tarjoaisi

myös oivallista materiaalia, sillä *Frasier*-sarjassa hahmot kommunikoivat monissa eri rekistereissä. Frasier ja hänen veljensä Niles ovat eliittikouluja käyneitä hienostelevia tohtoreita, joiden puheessa vilisee sivistyssanoja. Heidän isänsä Martin puolestaan on työväenluokan edustaja, jonka puhe on karkeampaa ja yksinkertaisempaa. Herkullisen lisänsä sekoitukseen tuo kotiapulainen Daphne, joka on kotoisin Ison-Britannian Manchesterista. Daphne puhuu vahvalla brittiaksentilla ja höystä puhettaan välillä sanoilla ja ilmaisuilla, joita amerikanenglannissa ei käytetä.

Myös kirosanojen ja sellaisten sanojen kääntäminen, jotka ovat kohdekulttuurissa tabu, voi olla haasteellista. Kuten luvussa 2.2 todettiin, tutkimukset ovat osoittaneet, että dubbauskäännöksissä tällaiset sanat yleensä jätetään kokonaan pois käännöksestä. Tekstityskäännöksissä esimerkiksi kiro sanat voidaan kuitenkin jättää kohdetekstiin jossain lievemässä muodossa. Kirosanojen lieventäminen tekstityksiä varten perustuu oletukseen, että kirosanoilla on voimakkaampi vaikutus kirjoitetussa kuin puhutussa kielessä. (Tveit 2009, 89.) Joissakin tapauksissa kirosanojen kääntäminen saattaa olla erittäin tärkeää, mikäli ne auttavat kuvastamaan tietyn hahmon persoonallisuutta tai niillä on filmissä jokin temaattinen funktio (Díaz Cintas & Remael 2007, 197).

Kääntäjän kannalta tekstityskäännöksiä tekemiseen tuo lisähaastetta myös tieto siitä, että tekstiteityissä ohjelmissa lähtöteksti, eli vieraskielinen ääninauha, jää näkyviin (kuultaviin). Tällöin kielitaitoiset vastaanottajat pystyvät huomaamaan virheelliset käännökset (Gottlieb 2004b, 90). Jorge Díaz Cintas ja Aline Remael (2007, 57) kutsuvatkin tekstityksiä haavoittuviksi käännöksiksi, sillä ne ovat varsin avoimia kritiikille. Varsinkin englanninkielisiä ohjelmia kääntävät av-kääntäjät tietävät, että suuri osa ohjelman katsojista ymmärtää lähdetekstiä riittävän hyvin huomatakseen mahdolliset virheet käännöksessä (Gottlieb 2004b, 90). Koska käännöskukkaset yleensä herättävät laajalti hilpeyttä ja joskus jopa kyseenalaistusta kääntäjän ammattitaidosta, on virheiden pelolla varmasti vaikutusta av-kääntäjien toimintaan. Tässä tutkielmassa on mielenkiintoista pohtia, johtuuko esimerkiksi sanaleikkien kääntämättä jättäminen pelkästään tilan tai ajan puutteesta, vai mahdollisesti myös siitä, että kääntäjä haluaa välttää turhia riskejä?

Nykyään tekstityksiä tekevilla kääntäjillä ei aina ole mahdollisuutta saada käsiinsä ohjelman käsikirjoitusta, vaan he joutuvat tekemään käännöksen pelkästään ääninauhan varassa. Tällöin kääntäjä joutuu toimimaan kuuloaistinsa varassa ja usein ilman riittävää kontekstia. (Tveit 2009, 91.) Mikäli

kääntäjä joutuu työskentelemään ilman käsikirjoitusta, lisää tämä tietysti merkittävästi kääntämisen haasteellisuutta. Ilman käsikirjoitusta, josta tarkistaa onko kuullut nauhalla käytettävät sanat oikein, kääntäjä on altis käännösvirheille. Mikäli ääninauhasta on mahdotonta saada selvää, on kääntäjän joko turvauduttava valistuneisiin arvauksiin tai natiivipuhujan apuun (Gottlieb 2004c, 42). Gottlieb (2004c, 42) korostaakin, että kääntäjän erinomaiset käännöstaidot ja kohdekielen hallinta eivät yksinään riitä takamaan erinomaista tekstityskäännöstä. Joskus myös kääntäjän riittämätön tuntemus kohdemaan kulttuurista ja sitä kautta puheen kontekstista voi johtaa käännösvirheisiin (Tveit 2009, 92).

Oman haasteensa tekstittämiseen tuo myös jatkuvasti mukana oleva kuva ja sen huomioon ottaminen. Katsomiskokemuksesta voi tulla vastaanottajalle erittäin raskas, jos kuva ja teksti eivät sovi saumattomasti yhteen tai ovat selkeässä ristiriidassa keskenään. Ideaalitilanteessa tekstitysten tulisi virrata sopivassa tahdissa kuvan kanssa tarjoten lisäinformaatiota, joka tukee kuvaa. Vastaanottajan tulee pystyä seuraamaan sekä kuvan alkuperäistä audiovisuaalista että lisättyä kirjoitettua informaatiota samanaikaisesti. (Tuominen 2013, 31.) Joskus kääntäjä joutuu myös huomiomaan kuvassa näkyviä tekstejä, joiden käännökset tulisi myös saada mahtumaan tekstityksiin. Tämä voi olla haasteellista, sillä usein jo pelkän dialogin mahdolluttaminen tekstityksiin voi olla vaikeaa.

3. SANALEIKIT

3.1 Sanaleikin määritelmä

Sanaleikkejä on kaikkialla. Niitä voi löytää lähes kaikenlaisista teksteistä: journalistisista ja kirjallisista teksteistä, filosofisista esseistä, mainosteksteistä, paikkojen, tapahtumien ja asioiden nimistä, vitseistä ja graffiteista. Vain asiatekstien kirjoittajat välttävät sanaleikkien käyttöä, ellei sille ole erityisen painavaa syytä. (Heibert 1993, 11.) Sanaleikkejä voidaan muodostaa kaikissa kielissä, sillä jokaisesta kielestä löytyy kirjoitusasultaan samanlaisia sanoja, joilla on useampia merkityksiä sekä merkitykseltään erilaisia sanoja, jotka ovat keskenään samanlaisia ääntämys- tai kirjoitusasultaan. Lisäksi kaikissa kielissä on sanoja, jotka ovat synonyymejä tai lähes synonyymejä, mutta herättävät vastaanottajassa kuitenkin erilaisia mielikuvia. (Alexieva 1997, 139.)

Sanaleikkejä käsiteltäessä on hyvä erottaa tahalliset ja tahattomat sanaleikit. Arkipäiväin lipsahduksista saattaa syntyä hauskoja sanaleikkejä, jotka yleisesti tunnetaan ”Freudilaisina lipsahduksina” (Chiaro 1992, 17). Lisäksi kirjoitetussa tekstissä tahattomia sanaleikkejä saattaa syntyä kirjoitusvirheiden seurauksena, jolloin yksikin väärä kirjain saattaa muuttaa koko sanan ja siten koko lauseen merkitystä (Nash 1985, 150). Tahalliset ja tahattomat sanaleikit voivat olla muodoltaan samanlaisia (Chiaro 1992, 21), mutta tahallisia sanaleikkejä esiintyy useammissa muodoissa kuin tahattomia. Myös silloin, kun sanaleikkejä käytetään tahallisesti, voi syntyä kuva lähes tahattomasta sanaleikistä. Vitsailija manipuloi kieltä siten, että sanaleikki vaikuttaa lähestulkoon tahattomalta lipsautukselta. (Mts. 24.)

Mitä sanaleikki sitten on? Sanaleikin yksiselitteinen määrittely on hyvin hankalaa, ja lähes jokainen teoreetikko on esittänyt sanaleikille oman, hieman muista eroavan määritelmänsä. Yksinkertaisinta sanaleikin käsitteen lähestyminen lienee aloittaa Kielitoimiston sanakirjasta (e.p.). Kielitoimiston sanakirjan (e.p., s.v. sanaleikki) mukaan sanaleikki on ”leikillinen, vitsikäs ilmaus, joka perustuu monimerkityksisiin tai samanasuisiin mutta erimerkityksisiin sanoihin” (Kielitoimiston sanakirja).

Kaikki sanaleikin muodot perustuvat pohjimmiltaan samaan asiaan: samanmuotoisuuden ja monimerkityksisyyden yhdistelmään (Delabastita 2004, 601). Sanaleikki asettaa vertailuun kielellisiä rakenteita (esim. sanoja tai lauseita), jotka ovat muodoltaan samanlaisia, mutta sisällöltään erilaisia

(Delabastita 1996, 129). Sanaleikki siis perustuu kahden merkityksen samanaikaiseen/päällekkäiseen esiintymiseen tai törmäykseen (Alexieva 1996, 138) ja siitä seuraavaan (sanojen, lauseiden ja idiomien) monitulkintaisuuteen kuten ironiakin. Ironiasta sanaleikin kuitenkin erottaa sen monitulkintaisuuden pragmaattinen luonne. (Gottlieb 1996, 209.) Sanaleikki on tietoinen kommunikatiivinen strategia, tai tällaisen strategian tulos, jota käytetään tietyn semanttisen tai pragmaattisen vaikutuksen aikaansaamiseksi (Delabastita 1997, 2).

Sanaleikit ovat tekstuaalisia ilmiöitä, ja ne voivat täyttää eri tehtäviä. Sanaleikit voivat pakottaa vastaanottajan terästämään huomiotaan tai tehdä tekstistä suostuttelevampaa. Sanaleikkejä voidaan käyttää myös tekstissä, joka käsittelee seksuaalisuutta tai muita tabuja. ”Piilottamalla” arat aiheet niin, etteivät ne ole heti nähtävissä tekstissä, sanaleikki harhauttaa vastaanottajan yhteiskunnassa omaksumaa torjuntarefleksia, joka estää tabuaiheiden käsittelyn. Yksi sanaleikin tehtävistä on myös tuottaa huumoria. (Delabastita 1996, 129.) Tässä tutkielmassa keskitytään sanaleikkien viimeksi mainitun tehtävän, huumorin tuottamisen, tarkasteluun *Frasier*-komediasarjassa esiintyvien sanaleikkien ja niiden käännosten analyysin kautta.

Yhteenvedona voidaan siis sanoa, että sanaleikit ovat tekstuaalisia ilmiöitä, joiden teho perustuu kielten tiettyjen elementtien monitulkintaisuuteen, ja kyseisten monitulkintaisten elementtien samanaikaiseen esittämiseen, jonka avulla saadaan aikaan toivottu vaikutus (esim. humoristinen).

3.2 Sanaleikkityypit

Kuten sanaleikkien määritelmiä, myös eri sanaleikkityyppien määritelmiä on yhtä paljon kuin määrittelijöitäkin, sillä lähes kaikki eri teoreetikot ovat esittäneet oman sanaleikkityyppien luokittelunsa, jotka kaikki ovat keskenään erilaisia. Sanaleikit voivat perustua tiettyjen sanojen monitulkintaisuuteen tai muodostua tiettyjä sääntöjä tai kaavoja noudattaen. Koska tämän tutkielman aineistosta löytyvät sanaleikit eivät perustu kaavojen ja sääntöjen mukaan muodostettuihin sanaleikkeihin, vaan tv-sarjan hahmojen tavallisessa puheessa normaaleissa ja arkipäiväisissä tilanteissa luontevasti syntyviin sanaleikkeihin, ei näiden ”rakentamalla rakennettujen” sanaleikkityyppien lähempi tarkastelu ole tarpeen aineiston analyysia varten.

Länsimaisissa kielissä suurin osa sanaleikeistä perustuu yhteen tai useampaan seuraavista lingvisti-
sistä piirteistä: fonologinen ja grafologinen rakenne, leksikaalinen rakenne, morfologinen rakenne
sekä syntaktinen rakenne (Delabastita 2004, 602). Näistä kaksi ensimmäistä kategoriaa, sanojen
fonologinen ja grafologinen rakenne sekä leksikaalinen rakenne, ovat tämän tutkielman kannalta
olennaisia, sillä ne määrittävät sanaleikkejä, joiden teho perustuu muodon samankaltaisuuteen ja
merkityksen erilaisuuteen. Kielen fonologiseen ja grafologiseen rakenteeseen kuuluu, että kielessä
on käytettävissä rajallinen määrä erilaisia foneemeja ja grafeemeja, joista voidaan muodostaa rajal-
linen määrä erilaisia yhdistelmiä (Delabastita 2004, 602). Tämä johtaa väistämättä muodon saman-
kaltaisuuteen myös joidenkin merkitykseltään erilaisten sanojen välillä. Leksikaaliseen rakenteeseen
puolestaan kuuluu polysemia eli sanojen monimerkityksisyys. Kaikissa kielissä on monia polysee-
misia sanoja, eli sanoja, joilla on monta merkitystä. (Delabastita 2004, 602.)

Tässä tutkielmassa keskitytään pelkästään kielen monitulkintaisuuteen nojaaviin sanaleikkityyppei-
hin, jotka perustuvat vaihteluun kielen eri sanojen kirjoitus- ja äänneasujen sekä samanmuotoisten
sanojen eri merkitysten välillä. Heibert (1993, 44) ja Delabastita (1996, 128) ovat luokitelleet näitä
sanaleikkityyppejä jokseenkin samalla tavoin, tosin Heibertin luokittelu on jonkin verran laajempi.
Delabastita tosin kritisoi Heibertia siitä, että tämän sanaleikkityyppien jaottelun jäykkyys kääntyy
itseään vastaan. Delabastitan mukaan Heibertin kaltainen sanaleikkien jäykkä ja monimutkainen
jaottelu johtaa luokitteluun, jossa ei ole tilaa joustoille tai muutoksille. (Delabastita 1994, 237.) Hei-
bert ja Delabastita jakavat sanaleikit homonyymeihin, homofoneihin, homografeihin ja paronyymeihin.
Delabastita (1999, 285) mainitsee englannin ja saksan esimerkkeinä kielistä, joissa suurin osa
sanaleikeistä perustuu nimenomaan äänteiden samankaltaisuuteen tai identtisyyteen (paronymiaan ja
homonymiaan) sekä sanojen monimerkityksisyyteen (polysemiaan).

Homonyymit ovat sanoja, joilla on keskenään sama kirjoitus- ja äänneasu (Delabastita 1996, 128),
mutta eri merkitys (Nash 1985, 141). Teoreettisesti lähellä homonymiaa on polysemia, jossa samalla
sanalla on monta eri merkitystä. Polyseemeja on vaikea erottaa homonyymeistä, sillä alun perin po-
lyseemiset sanat voivat ajan mittaan etäännyä toisistaan ja muuttua homonyymeiksi (Laalo 1989, 3-
15). On myös mahdollista, että jokin tällä hetkellä polyseemisena pidetty sana voi olla tulosta kah-
den alun perin homonyymisen sanan yhteensulautumisesta (Delabastita 1997, 5). Nashin (1985,
141) mukaan homonyymeihin perustuvia sanaleikkejä esiintyy teksteissä usein ja ne ovat monesti

ns. puujalkavitsejä. Tämän tutkielman aineistossa polysemiaan ja homonymiaan perustuvia sanaleikkejä ei ole eroteltu toisistaan, sillä aukottoman erottelun tekeminen vaatisi joissakin tapauksissa laajempaa kielten etymologista tutkimusta, mikä ei ole tässä tutkielmassa rajallisen tilan ja rajatun tutkimusalueen takia mahdollista. Tämän tutkielman tutkimuskysymyksen (mitä menetelmiä kääntäjä on käyttänyt ja kuinka usein sanaleikit ovat käännöksissä säilyneet) kannalta ei myöskään ole olennaista erotella polysemiaan ja homonymiaan perustuvia sanaleikkejä toisistaan, sillä ne ovat rakenteeltaan samanlaisia. Niinpä tämän tutkielman aineiston analyysissä myös mahdollisesti polysemiaan lukeutuvat sanaleikit on luokiteltu homonymiaan kuuluviksi.

Homonyymisanaleikistä löytyy esimerkki jaksosta 19, jossa Frasier valmistautuu treffeille:

Esimerkki 1:

Niles: "Oh, right. Date number two. I'll be off as well. You can fill me in tomorrow."

Frasier: "You'll get a full debriefing – as, hopefully, will I."

Kyseisen sanaleikin teho syntyy Frasierin ensimmäisestä lauseesta, joka voidaan tulkita kahdella eri tavalla. *Debriefing* voi tarkoittaa yksityiskohtaisen selonteon antamista (Hurme ym. 2001, 290), mutta myös miehen riisumista alushousuistaan (engl. *briefs* (OALD 2010, 182)).

Esimerkkinä polysemian ja homonymian rajamailla häilyvästä sanaleikistä toimii jaksosta 13 löytyvä sanaleikki. Frasier ja Niles ovat saapuneet kahvilaan, jonka kaikki pöydät ovat varattuina:

Esimerkki 2:

Frasier: "Well, Niles, I suppose we could share a table. There's a couple of seats available there."

Niles: "Oh, good Lord, we can't sit with strange women."

Frasier: "Why not? We married strange women!"

Sana *strange* voidaan tulkita polyseemiseksi, sillä sen eri merkitykset (vieras, outo, omituinen)

(Hurme ym. 2001, 1258) ovat semanttisesti hyvin lähellä toisiaan. Tämän tutkielman aineistoa analysoitaessa kyseinen sanaleikki on kuitenkin laskettu kuuluvaksi homonymiaa edustaviin sanaleikkeihin.

Gottlieb (1997, 210) on eritellyt homonyymisanaleikkejä vielä pidemmälle, jakaen ne sanatason ja lausetason homonymiaan sekä kollokationaaliseen homonymiaan. Yllä esitetyt esimerkit edustavat sanatason homonymiaa. Gottliebin (1997, 210) luokittelussa kollokaationaaliseen homonymiaan perustuvat sanaleikit syntyvät siten, että jokin homonyyminen sana on tietyssä kontekstissa monitulkintainen.

Kollokationaaliseen homonymiaan perustuvasta sanaleikistä löytyy esimerkki jaksosta 10, jossa Frasier on mennyt vankilaan tapaamaan vanhaa koulutoveriaan.

Esimerkki 3:

John: "Yeah, class clown – that was me. How is Niles, anyway?"

Frasier: "Ah, er... ah, he's abroad now."

John: "Really? Whoa, that must have hurt."

Puhuttaessa sana *abroad* (suom. *ulkomailla* (Hurme ym. 2001, 4)) voidaan tulkita myös kahdeksi eri sanaksi: *a broad* (suom. *muija, nainen* (Rekiaro 2008, 83)). Näiden kahden sanan (artikkelin ja substantiivin) muodostaman kollokationaalisen homonymian ansiosta John siis kuvittelee, että Niles on käynyt sukupuolenvaihdosleikkauksessa ja on nykyään nainen.

Lausetason homonymiassa koko lause on monitulkintainen (Gottlieb 1997, 210.) Lausetason homonymiasta löytyy esimerkki jaksosta 7, jossa Frasier, Niles ja Martin ovat saapuneet Frasierin ex-vaimon Lilithin luokse viettämään kiitospäivää.

Esimerkki 4:

Niles: "Oh, well, I've never cooked a turkey before, but the recipe's here, I guess I can fumble my way through. How far along are you?"

Lilith: "I'm nearly done defrosting."

Niles: "And the turkey?"

Lilith: "Might I suggest you stuff it?"

Sanaleikin hauskuus syntyy siitä, että Lilithin lauseet voidaan ymmärtää kahdella tavalla. Lilithin, joka on tunnettu kylmästä luonteestaan, voidaan tulkita puhuvan joko itsestään tai kalkkunasta, kun hän toteaa sulatuksen olevan melkein valmis. Kun Niles irvailee Lilithille, Lilithin vastauksen "Might I suggest you stuff it?" voidaan tulkita viittaavan joko kalkkunan täyttämiseen (Hurme ym. 2001, 1267) tai Lilithin haistatteluna Nilesille (Rekiaro 2008, 591).

Homofonit ovat sanoja, joilla on sama äänne- mutta eri kirjoitusasu. Homofonit muodostavat tehokkaita sanaleikkejä ainoastaan puhutussa kielessä, sillä homofonit eroavat kirjoitusasultaan selkeästi toisistaan, eikä tavoiteltua monitulkintaisuutta kirjoitetussa kielessä näin ollen pääse syntymään (Ross 1998, 9). Homofoneja löytyy englannin kielestä runsaasti, sillä englannin kielen kirjoitusasussa yhtä äännettä voi edustaa monta eri kirjainta tai kirjainyhdistelmää (mp.). Myös saksankielessä tietty äänne voidaan ilmaista kirjoitetussa kielessä eri tavoin, joten myös tämän tutkielman saksankielisestä aineistosta on mahdollista löytää homofoniaan perustuvia sanaleikkejä. Tosin Heibert (1993, 48) toteaa saksan kielessä homofonisten sanojen olevan harvinaisia, ja homografisten sanojenkin harvinaisempia kuin esimerkiksi ranskan kielessä, koska saksan kielessä kirjoitetun ja puhutun kielen välillä vallitsee suurempi symmetria.

Homofonit ovat mielenkiintoisia, sillä niiden voidaan tulkita edustavan eri sanaleikkityyppejä riippuen siitä, esiintyvätkö ne puhutussa vai kirjoitetussa kielessä. Koska homofoniassa on kyse äänneasultaan identtisistä mutta kirjoitusasultaan erilaisista sanoista, ovat homofoniset sanat puhuttuna homonyymejä, kun taas kirjoitettuna ne ovat paronyymeja (Heibert 1993, 47). Suomen kielessä, jossa jokaista äännettä vastaa useimmiten yksi kirjoitusasu, ei tilaa homofoneille juuri ole. Tämän tutkielman aineistossa homofoneja voikin siis olettaa löytyvän lähinnä englannin- ja saksankielisestä aineistosta. Homofonisanaleikkien historia ulottuu kauas, ja ne olivat suosittuja Englannissa jo Tudorien aikakaudella. Myös Shakespearen näytelmät ovat pullollaan homofonisia sanaleikkejä, usein rivoja sellaisia. (Nash 1985, 138.)

Esimerkki homofonisesta sanaleikistä löytyy jaksosta 1, jossa Niles ja Daphne keskustelevat Daph-

nen entisestä kihlatusta:

Esimerkki 5:

Niles: "You were engaged?"

Daphne: "For years! We were mad for each other. He was very sweet and had the most gorgeous eyes you ever saw."

Niles: "But?"

Daphne: "Oh yes, that too."

Sanaleikki syntyy siitä, että sana *but* (suom. *mutta* (Hurme ym. 2001, 146)) on äänteellisesti identtinen sanan *butt* (suom. *peppu*, *takapuoli* (Rekiaro 2008, 94)) kanssa.

Grafologia tarkoittaa kielen visuaalista esitystapaa (Ross 1998, 12), eli miten kussakin kielessä tietyt äänteet ilmaistaan kirjoitettuna. Joidenkin sanaleikkien huumori tulee esiin ainoastaan kirjoitetussa muodossa (mts. 12). Homografia on homofonian vastapari (Heibert 1993, 47), sillä homografit ovat sanoja, joilla on keskenään sama kirjoitus- mutta eri äänneasu (Delabastita 1996, 128). Puhutussa kielessä sanaleikin perusedellytyksenä olevaa monitulkintaisuutta ei pääse syntymään, sillä keskenään homografisten sanojen toisistaan eriävät kirjoitusasut eivät ole nähtävissä. Tutkielman ainoasta kirjallisesta aineistosta, suomenkielisistä tekstityksistä, homografeja ei todennäköisesti tule löytymään, koska suomen kielessä samalla tavoin kirjoitetut sanat lausutaan aina samalla tavoin, joten sanoja, joilla olisi yhtenevä kirjoitusasu mutta eri äänneasu ei kielestämme löydy. Näin ollen on epätodennäköistä, että aineistosta löytyisi lainkaan homografiaan perustuvia sanaleikkejä. Niitä voisi oikeastaan esiintyä vain kuvissa mahdollisesti näkyvissä englanninkielisissä teksteissä.

Paronyymit ovat sanoja, joiden välillä on pieniä eroja sekä äänne- että kirjoitusasussa (Delabastita 1996, 129). Paronyymit ovat kuitenkin niin lähellä toisiaan, että oikeassa kontekstissa tekstin lukijalle syntyy toivottu miellelyhtymä toiseen sanaan, mikä puolestaan tuottaa tekstiin sanaleikin. Paronymiaan perustuvat sanaleikit perustuvat siis siihen, että lukija lukee tekstistä sanan ja automaattisesti korvaa sen toisella, kontekstista välittömästi mieleen tulevalla sanalla (Heibert 1993, 40).

Esimerkki paronymiaan perustuvasta sanaleikistä löytyy jaksosta 12, jossa Martin on kutsunut pai-

kalle koirapsykologin, koska perheen koira Eddie on vaikuttanut masentuneelta. Frasier ja Niles eivät ammattipsykiatreina suostu ottamaan koiratohtoria vakavasti.

Esimerkki 6:

Frasier: "I don't suppose my father told you, but my brother and I happen to be psychiatrists.

Shaw: "Oh, how nice, I always enjoy being in the company of colleagues."

Niles: "I'm sorry, did you say "colleagues" or "Collies?""

Sanat *colleagues* (suom. *kollega* (Hurme ym. 2001, 213)) ja *collies* (suom. *skotlanninpaimenkoira*) (Hurme ym. 2001, 214)) ovat paronyymejä, sillä ne äännetään lähes samalla tavoin, vaikka kirjoitusasussa onkin hieman eroa.

Sanaleikit voidaan erottaa myös sen mukaan, ovatko ne tekstinsisäisiä vai tekstinulkoisia. Tekstinsisäiset sanaleikit ovat ymmärrettävissä pelkästä tekstistä, kun taas tekstinulkoiset sanaleikit vaativat syntyäkseen ja ollakseen ymmärrettäviä myös nonverbaalisia tekijöitä, kuten kuvan. Tekstinulkoiset sanaleikit ovat ymmärrettävissä vain kyseisen tilanteen muodostamasta kontekstista (Grassegger 1985, 34). Usein esimerkiksi komediasarjojen käsikirjoituksessa oleva sanaleikki valkenee katsojalle vasta, kun hän samaan aikaan näkee hahmojen ilmeet ja eleet kuvanauhalla. Tämänkin tutkielman aineistossa esiintyi muutama esimerkki tekstinulkoisista sanaleikeistä, joiden syntymisessä kuva oli välttämätön (ks. sivut 31–32, 50 ja 75).

Sanaleikkejä voidaan luokitella edelleen sen perusteella, ovatko ne vertikaalisia vai horisontaalisia. Vertikaalisessa sanaleikissä monitulkintaisuus syntyy siitä, että yhdellä tekstissä näkyvillä olevalla osalla on monta eri merkitystä (Delabastita 1996, 128). Horisontaalisessa sanaleikissä monitulkintaisuus taas syntyy, kun tekstissä esiintyvä sana tietyssä kontekstissa "laukaisee" lukijan mielessä toisen mahdollisen tulkinnan, vaikkei se olisikaan suoraan näkyvillä tekstissä (Gottlieb 1997, 209).

Tässä tutkielmassa aineistoa analysoitaessa käytetään sanaleikkientyyppien luokitteluun samaa kategorisointia kuin Gottlieb (1997, 223) omassa tutkimuksessaan tutkiessaan englanninkielisten sana-

leikkien käännöksiä tanskankielisissä tekstityksissä. Gottlieb jaottelee tarkasteltavat sanaleikit neljään eri kategoriaan: homonymiaan, homofoniaan, homografiaan ja paronymiaan. Käännösten analysoinnin kannalta ei siis ole olennaista erotella edustaako jokin sanaleikki sanatason, kollokationaalista vai lausetason homonymiaa, vaan kaikki nuo kategoriat on yhdistetty yhdeksi kategoriaksi, homonymiaksi. Gottlieb ei myöskään ole erottanut homonymiaa ja polysemiaa, vaan analyysissä molemmat kuuluvat homonymian alle. On perusteltua käyttää samaa luokittelua kuin Gottlieb, jotta tämän tutkielman tuloksia voidaan luotettavasti vertailla Gottliebin tutkimuksen tuloksien kanssa.

Sanaleikkityyppien määrittely on tutkielman kannalta olennaista, koska myöhemmin perehdytään *Frasier*-sarjan saksankielisistä dubbauskäännöksistä ja suomenkielisistä tekstityskäännöksistä poimitujen esimerkkien avulla sanaleikkien käännösmenetelmiin ja käännösratkaisuihin. Koska lähdeteksti on englanninkielinen, eivät kaikki lähdetekstissä esiintyvät sanaleikit ole helposti korvattavissa kohdekielisillä vastineilla, koska homofonisten ja homografisten sanojen yleisyys vaihtelee suuresti eri kielten välillä. Määrittely on olennaista tämän tutkielman kannalta myös siksi, että tutkielmassa tarkastellaan sitä, miten sanaleikin tyyppi vaikuttaa sen käännettävyyteen. Delabastita (1996, 135) on määritellyt eri sanaleikkityyppien käännettävyyttä seuraavasti:

1. Sanaleikit, jotka perustuvat äänteiden samankaltaisuuteen, ovat yleensä helpommin käännettävissä, mikäli kääntäminen tapahtuu kahden historiallisesti keskenään sukua olevan kielen välillä (Delabastita 1996, 135).

Tämän tutkielman aineistosta on siis tarkoitus tutkia, pitääkö Delabastitan teoria paikkansa, eli ovatko esimerkiksi homofoniaan perustuvat sanaleikit useammin onnistuttu kääntämään kohdekieliseksi sanaleikiksi englannin ja saksan kuin englannin ja suomen välillä, sillä englanti ja saksa ovat läheisempää sukua.

2. Koska polysemia liittyy aina jotenkin kielenulkoiseen maailmaan, voidaan polysemiaan (eli myös homonymiaan) perustuvia sanaleikkejä usein muuntaa kohdekieliseksi ilman merkittäviä menetyksiä jopa sellaisten kielten välillä, jotka eivät ole historiallisesti sukua toisilleen (Delabastita 1996, 135). Näin ollen homonymiaan perustuvien sanaleikkien kääntämisen pitäisi olla suhteellisen helppoa verrattuna muiden sanaleikkityyppien kääntämiseen. Myös

Gottliebin (1997, 211) mukaan homonymiaan ja paronymiaan perustuvat sanaleikit ovat helpommin säilytettävissä käännöksessä kuin homofoniaan ja homografiaan perustuvat sanaleikit, jotka ovat kielispesifisempiä. Lisäksi Gottliebin (1997, 212) mukaan kääntäjän on usein helpompi löytää kohdekielestä tilanteeseen sopivia paronymisia kuin homonymisiä sanoja, joten näin ollen paronymiaan perustuvien sanaleikkien kääntäminen pitäisi olla kääntäjälle kaikista helpointa.

Tutkielman aineistosta tullaan tarkastelemaan sitä, onko polysemiaan tai siihen läheisesti liittyvään homonymiaan perustuvat sanaleikit käännetty useammin kohdekielisiksi sanaleikeiksi kuin muita sanaleikkityyppejä edustavat sanaleikit. Delabastitan (1996, 135) teorian mukaan homonymiaan perustuvien sanaleikkien pitäisi siis siirtyä muita sanaleikkejä useammin kohdekieleen sekä englannin ja saksan että englannin ja suomen välillä, koska hänen mukaansa kielten sukulaisuussuhteilla ei homonyymisanaleikkien tapauksessa ole niin suurta merkitystä. Lisäksi Gottliebin (1997, 211–212) teorian mukaan kaikista sanaleikkityypeistä juuri paronymiaan perustuvien sanaleikkien pitäisi useimmiten löytyä myös kohdetekstistä. Gottliebin teoria tuntuu järkeenkäyvältä, sillä paronymia ei rajoita kielen käyttäjää yhtä paljon kuin homonymia eikä varsinkaan niin paljon kuin homofonia tai homografia. Kun esimerkiksi homonyymisanaleikkien rakentamiseen vaaditaan kirjoitus- ja äänneasultaan keskenään täysin identtisiä, mutta merkitykseltään erilaisten sanojen löytämistä, riittää paronymiaan perustuvien sanaleikkien tuottamiseen kirjoitus- ja äänneasultaan vain *lähes* samankaltaisten (ja merkitykseltään erilaisten) sanojen löytäminen.

4. SANALEIKKIEN KÄÄNTÄMINEN

4.1 Yleistä sanaleikkien kääntämisestä

Jotta sanaleikki olisi onnistunut, sen täytyy leikitellä asioilla, jotka ovat sekä lähettäjän ja vastaanottajan tiedossa. Vastaanottajan tulee siis ymmärtää vitsin koodaus, jonka ymmärtämiseksi lähettäjän kielen ymmärtäminen on vähimmäisvaatimus. Pelkkä kielen ymmärtäminen ei kuitenkaan riitä, vaan vastaanottajan on usein vitsin ymmärtääkseen omattava sosiokulttuurista tietoa lähdekulttuurista. (Chiaro 1992, 11.) Kääntäjän tehtävänä ei siis sanaleikkejä kääntäessään ole pelkästään kääntää kieltä, vaan myös varmistaa, että vastaanottaja ymmärtää vitsin. Tarvittavan lähdekulttuurin sosiokulttuurisia piirteitä valottavan informaation sisällyttäminen rajattuun tilaan voi kuitenkin olla hyvin hankalaa. Erityisesti av-käännöksissä ei yleensä tilan rajallisuuden vuoksi ole mahdollista lisätä käännökseen informaatiota, jota lähdetekstissä ei ole.

Kuten jo aiemmin on todettu, sanaleikkejä on usein pidetty vaikeina tai jopa mahdottomina kääntää. Thorsten Schröter (2005) on väitöskirjassaan käsitellyt sanaleikkien kääntämistä, ja valinnut väitöskirjansa nimeksi ”Shun the Pun, Rescue the Rhyme?”, joka vapaasti käännettynä olisi ”Vältä sanaleikkiä, pelasta rytmi”. Tämä viittaa siihen, että usein koko tekstin järkevyyden ja rytmin säilyttääkseen kääntäjän on luovuttava sanaleikistä, eli jätettävä se pois käännöksestä. Merkitysten ja muodon rakentuminen ja niiden väliset suhteet voivat olla hyvin erilaisia lähde- ja kohdekielissä. Suurimman vaikeuden sanaleikkien kääntämisessä aiheuttaa se sattumanvaraisuus, joilla sanat saavat muotonsa ja merkityksensä lähdekielellä. (Delabastita 2004, 601.) Sanaleikkejä ei siis voi toistaa kohdekielessä yksinkertaisesti tekemällä sanasanaisen käännöksen, sillä lähdekielisessä sanaleikissä käytettyjen sanojen kohdekielisillä vastineilla ei todennäköisesti ole samoja samanmuotoisuuden ja monimerkityksisyyden ominaisuuksia. Näin ollen sanaleikki menettää tehonsa, mikäli se käännetään suoraan kohdekieleen, sillä samaa monitulkintaisuuden mahdollisuutta kuin lähdekielellä ei synny. Myös kääntäjät itse mainitsevat usein sanaleikit esimerkkinä asioista, joita on vaikea kääntää. Ylelle yli 30 vuotta tekstityskäännöksiä tehnyt Annu James toteaa Helsingin Sanomien Nyt-liitteen haastattelussa (Puurtinen 2014, 20) että ”komedioissa sanaleikit saavat joskus repimään hiuksia”.

Sanaleikkien kääntämistä tarkasteltaessa täytyy ensimmäiseksi tarkastella kääntäjän kompetenssia tunnistaa sanaleikki. Jos kääntäjän lähdekielen taito ei ole tarpeeksi korkealla tasolla, saattaa olla, ettei hän tunnista lähdekielisessä tekstissä esiintyvää sanaleikkiä lainkaan, ja sanaleikki jää tästä syystä kokonaan kääntämättä. Jos taas on niin, että kääntäjä kääntää B-työkieleensä päin, saattaa rajallinen kielitaito myös estää häntä tuottamasta kohdekielisiä sanaleikkejä, vaikka lähdetekstissä esiintyvän sanaleikin tunnistaminen ei olisikaan tuottanut vaikeuksia. Kääntäjän puutteellinen taito, kiinnostus tai kokemus kääntäjänä ovat sanaleikkien kääntämistä rajoittavia inhimillisiä tekijöitä (Gottlieb 1997, 216). Kääntäjän tulisi myös tunnistaa, milloin sanaleikki tai monitulkintaisuus on päätynyt tekstiin vahingossa. Jos sanaleikki tai monitulkintaisuus on tekstissä tahatonta, kääntäjän yleensä odotetaan tekevän tekstin kirjoittajalle palvelus poistamalla se tekstistä ja tuottavan sujuvaa kohdetekstiä ilman tahattomia kömpelyyksiä (Delabastita 1996, 133).

Kääntämisen lähtökohtana tulisi toki olla se, että jokaisella huumoripitoista tekstiä (esimerkiksi television tilannekomedioita) kääntävällä kääntäjällä vieraan kielen taito olisi niin korkealla tasolla, että he pystyisivät tunnistamaan lähdekielessä esiintyvät sanaleikit, varsinkin jos ne ovat olennainen osa sarjan luonnetta. Kun kääntäjä on tunnistanut, mikä tekstissä on humoristista, on hänen löydettävä keinot välittää sama huumori kohdekieliseen tekstiin ja muotoilla se uudestaan siten, että teksti toivottavasti herättää kohdeyleisössä samanlaisen reaktion kuin lähdekielisessä yleisössä (Díaz Cintas & Remael 2007, 214). Humoristisen tekstin (esim. vitsien ja sanaleikkien) muokkaaminen humoristisen lopputuloksen tuottamiseksi kohdekieleen vaatii kääntäjältä luovuutta ja joskus radikaalejaakin muutoksia lähtötekstiin. On kuitenkin huomattu, että kääntäessään huumoria kääntäjä ei usein uskalla liikkua kauemmas lähdetekstistä ja korvata lähdetekstissä esiintyvää vitsiä, jota on mahdollonta kääntää kohdekielelle, toisella, täysin erilaisella vitsillä, joka toimisi kohdekieleessä (Chiaro 1992, 85). Usein kääntäjä valitsee ns. minimalistisen strategian, eli muuttaa tekstiä mahdollisimman vähän, sen sijaan että pyrkisi tekemään ”parhaan mahdollisen” käännöksen (Zabalbeascoa 1996, 249). Tähän voi olla syynä se, että kääntäjä ajattelee altistavansa itsensä kritiikille, mikäli lähtee liian kauaksi alkuperäisestä tekstistä, vaikka joissakin tilanteissa vapaampi käännös voisi olla parempi kuin lähellä lähdekielistä tekstiä pysyttelevä lähes sanasanainen käännös. Pysyttelemällä mahdollisimman lähellä alkuperäistä tekstiä kääntäjä voi aina puolustautua mahdollista käännöskritiikkiä vastaan sanomalla ”niin alkuperäisessä tekstissä sanottiin” (Zabalbeascoa 1996, 249). Luultavasti kääntäjät joutuvat kasvaneen aikapaineen takia yhä useammin turvautumaan ns. varmoihin

ratkaisuihin, vaikka vastaanottajan kannalta luovemmat ja kauemmas lähtötekstistä irtaantuvat käännösratkaisut saattaisivat tuottaa paremman lopputuloksen. Varsinkin sanaleikkejä kääntäessään kääntäjän pitäisi joskus irtaantua lähdetekstistä lähes kokonaan ja pyrkiä etsimään tilanteeseen sopivia sanaleikkejä kohdekielestä, vaikka nämä kohdekieliset sanaleikit eivät vastaisikaan lähdekielisiä sanaleikkejä. Tällainen käännösratkaisujen etsiminen on kuitenkin työlästä ja vie paljon aikaa, jota kääntäjällä ei nykyisessä markkinatilanteessa useinkaan ole.

Lähdetekstiorientoituneille kääntäjille tuottaa ongelmia se, että sanaleikkien kääntäminen synnyttää aina dilemman käännöksen ekvivalenssista (Delabastita 1996, 135). Kääntäjä saattaa usein kuvitella vain sanatarkan käännöksen olevan täydellinen. Sanaleikkejä on hyvin harvoin mahdollista kääntää sanasta sanaan, koska lähde- ja kohdekieli sisältävät harvoin täsmälleen identtisiä idiomeja, jotka koostuvat täsmälleen samoista komponenteista. Esimerkiksi idiomipohjaisen sanaleikin teho voi lähdekielessä perustua esimerkiksi joiden tiettyjen sanojen polyseemisyyteen tai homonyymisyyteen, joka ei toistu kohdekielessä. Koska sanatarkka käännös siis on harvoin mahdollinen, kokee (varsinkin lähdetekstiorientoitunut) kääntäjä sanaleikkien kääntämisen haastavaksi tai jopa mahdottomaksi. (Veisbergs 1997, 162–163.) Ollakseen uskollinen lähdetekstille eli säilyttääkseen sanaleikin, kääntäjä joutuu paradoksaalisesti saman aikaan olemaan ”uskoton” lähdetekstille, eli sen kieliopillisille rakenteille ja sanastolle (Delabastita 1996, 135). Sanaleikin säilyttäminen kohdekielessä vaatii näet useimmiten joidenkin tekstissä esiintyvien kielioppirakenteiden muuttamista ja sanaston vaihtoa.

Sanaleikkien kääntämistä hankaloittaa myös se, että ne perustuvat tietyn kielen sisällä esiintyvään epäsymmetriaan. Kun käännettäessä liikutaan kielestä toiseen, tulee kuvaan mukaan myös kahden eri kielen välinen epäsymmetria, mikä edelleen hankaloittaa sanaleikkiin sisältyvän huumorin säilyttämistä kohdetekstissä. Koska jokainen kieli on itsenäisesti toimiva systeemi, ei voida olettaa, että lähtökielessä toimivalle sanaleikille löytyisi automaattisesti vastaava rakenteellinen tai sanastollinen sanaleikki kohdekielestä. Eri kielten semanttiset rakenteet eroavat usein suuresti toisistaan; lähtökielessä polyseemiset sanat tuskin ovat kohdekielessä polyseemisiä (ainakaan samalla tavoin kuin lähtökielessä) ja kohdekielessä jonkin sanan synonyymi saattaa olla hyvin erilainen emotionaalinen lataus tai se saattaa kuulua eri tyylirekisteriin kuin lähtökielessä. (Alexieva 1997, 141.) Mikäli lähde- ja kohdekieli eroavat historialtaan ja typologialtaan suuresti toisistaan, saattaa lähde- ja kohde-

kielisen yleisön käsitykset siitä, kuinka kieli ja teksti toimivat, olla hyvinkin erilaiset (Delabastita 2004, 603).

Vaikka sanaleikkejä on vahvan kulttuuri- ja kielisidonnaisuutensa takia pitkään pidetty vaikeina tai jopa mahdottomina kääntää (Delabastita 1997, 9), ei kääntäjän kuitenkaan ole syytä luopua toivosta. Sanaleikkien kääntäminen nimittäin on mahdollista, joskin ehkä haastavaa. Delabastitan (1994, 226) mukaan sanaleikkien kääntämiseen on mahdollista löytää monia erinomaisia käännostratkaisuja, mikäli kääntäjä osaa hyödyntää kielen tarjoamat resurssit ja tekstuaalisen liikkumavaran siirtääkseen alkuperäisen sanaleikin pragmaattisen funktion kohdetekstiin. Kääntäjän ei tarvitse olla riippuvainen satunnaisesta inspiraatiosta, jonka seurauksena hän keksisi lähdekielisen sanaleikin pohjalta kohdekieleen sopivan sanaleikin, vaan kääntäjälle voivat suuresti avuksi systemaattisesti kootut korpuukset. (Veisbergs 1997, 163.) Zabalbeascoan (1996, 239) mukaan kääntäjät hyötyisivät suuresti, mikäli heillä olisi käytössään jo olemassa olevista huumorin kääntämisessä käytetyistä strategioista ja hyvistä ratkaisuista koottu tietokanta. Zabalbeascoan (mp.) mukaan tärkeimmät tekijät sanaleikkien kääntämisessä ovat kääntäjällä käytettävissään oleva aika ja tieto. Kääntämisen institutionaalinen ja materiaallinen ympäristö vaikuttavat ratkaisevasti siihen, millainen käännoksestä tulee. Sanaleikkien ja ylipäättään huumorin kääntämisessä kääntäjän suoritus voi parantua, mikäli hänellä on tarpeeksi yleis- ja (kulttuuri)spesifistä tietoa ja hänelle annetaan tarpeeksi aikaa perehtyä tuohon tietoon ja käyttää sitä hyödykseen. (Mts. 239.) Valitettavan usein tosielämässä kääntäjän aika on kuitenkin hyvin rajoitettu, mikä siis Zabalbeascoan (mp.) näkemystä mukaillen suuresti vaikuttaa käännosten laatuun. Vaikka huumorin kääntämistä pidetään siihen usein yhdistetyn kulttuurispesifisyyden takia vaikeana (Zabalbeascoa 1996, 239), olisi myös huumorin kääntämisessä saavutettavissa hyviä lopputuloksia, mikäli kääntämisen materiaaliset ja aikataululliset puitteet olisivat kunnossa.

Amerikkalaisissa komedioissa usein käytetty taustanaurunauha on tarkoitettu ilmoittamaan katsojalle, että sanottu repliikki oli hauska tai vitsikäs, ja tehostamaan repliikin humoristista vaikutusta. Ilman tätä taustanaurua monet humoristiset sutkautukset saattaisivat jäädä kohdekieliseltä katsojalta huomaamatta, sillä aina kääntäjä ei ole pystynyt välittämään lähdekielisessä tekstissä olevaa huumoria kohdekieliseen käännokseen (Chiaro 1992, 85). Näin ollen taustanauru auttaa katsojaa etsimään humoristisia merkityksiä kohdekielisestä käännoksesta tai kokemaan kohdekielisen käännoksen

hauskana, vaikka ilman taustanauria katsoja ei välttämättä pelkästään kohdekielistä tekstiä lukemalla olisi ymmärtänyt, että jotakin hauskaa sanottiin. Mikäli kohdekielinen käännös ei yksinkertaisesti ole lainakaan hauska eikä välitä lähdekielisen tekstin humoristista vaikutusta, ei taustanauru auta asiaa, vaan pikemminkin saa kohtausten tuntumaan kohdekielisestä vastaanottajasta oudolta (Zabalbeascoa 1996, 256). Katsoja saattaa ihmetellä miksi taustalla kuuluu naurua, vaikka kukaan ei ole sanonut mitään hauskaa. Siksi myös sanaleikkejä käännettäessä olisi erityisen tärkeää, että vaikka kääntäjä ei onnistuisikaan kääntämään itse sanaleikkiä, onnistuisi hän välittämään edes jonkinlaisen humoristisen sävyn kohdekieliseen tekstiin, jotta kohdekielinen katsojankin ymmärtäisi, että nyt vitsaillaan. Myös *Frasier*-sarjassa on käytössä taustanaurunauha, joten on mielenkiintoista tutkia, kuinka usein aineiston käännöksissä kääntäjä on pyrkinyt edes jollain tavoin välittämään lähdekielisen huumorin kohdekieliseen tekstiin, vaikka itse sanaleikin kääntäminen ei olisikaan mahdollista.

4.2 Huumorin kääntäminen

Huumori on olennainen osa ihmisten välistä sosiaalista kanssakäymistä (Chiaro 1992, 101). Erityisesti suullisessa kommunikaatiossa vitsikkyydellä on suuri merkitys, ja päivittäistä kanssakäymistämme värittävät erilaiset vitsailun ja huumorin muodot (Kotthoff 1998, 11). Muiden kanssa nauraminen on merkki sosiaalisesta hyväksynnästä, ja huumoria ja nokkeluuksia käytetään usein puhujien keskinäisten siteiden vahvistamiseen. Mikäli keskustelun toinen osapuoli ei naura toisen vitsille, vitsin kertoja voi tulkita nauramattomuuden merkiksi siitä, että hän ei ole keskustelukumppaninsa silmissä sosiaalisesti hyväksytty. (Chiaro 1992, 101.) Koska nauru, jopa silloin kun se on jossain määrin väkinäistä, on merkki sosiaalisesta hyväksynnästä, on tietenkin ensisijaisen tärkeää, että keskustelukumppanit ymmärtävät milloin joku vitsailee. Usein varsinkin keskusteluissa, joissa keskustelukumppanit tulevat eri kulttuureista, kulttuurin B edustajan voi olla vaikea tunnistaa kulttuurin A edustajan vitsejä. Monet vitsit voivat nimittäin olla hyvin kulttuurispesifisiä, ja monesti jopa tietyn tyyppistä huumorintajua pidetään juuri tietylle kulttuurille ominaisena.

Nykyisessä kovan kilpailun mediamaailmassa tilannekomedian kääntämisen tärkeimmät prioriteetit ovat saavuttaa suosiota ja luoda uskollinen katsojakunta (Zabalbeascoa 1996, 245). Kääntäjällä on ratkaiseva rooli siinä, kuinka hyvin lähdekielisen puhutun dialogin vitsit ja huumori välittyvät kohdekieliselle yleisölle dubbauksen tai tekstitysten kautta. Esimerkiksi tekstityksien on tärkeämpää

saada katsoja nauramaan kuin semanttisesti vastata täydellisesti lähdetekstiä (Díaz-Cintas & Remael 2007, 215). Fiktiota, eli esimerkiksi tv-sarjoja kääntäessään kääntäjän on tärkeämpää miettiä, miten joku sarjan henkilöistä sanoisi asian, ja tuoda esille tämän persoonallisuus, kuin olla lähdekielisen lausahduksen sisällölle täysin uskollinen. Näin ollen kääntäjällä on fiktiivisiä ohjelmia kääntäessään vapaammat kädet kuin faktaohjelmia tekstittäessään. (Gottlieb 2004c, 46.) Jos käännökset eivät onnistu välittämään kullekin sarjalle tyypillistä huumoria, sarjasta tuskin tulee suosittu. Tämä pätee erityisesti dubattuihin tv-sarjoihin, joissa lähdeteksti on täysin näkymättömissä. Edes lähdekieltä mahdollisesti osaava katsoja ei pysty vastaanottamaan lähdekielisessä tekstissä esiintyvää huumoria, vaan hän on täysin dubbauskäännösten varassa. Lisäksi kääntäjän haasteena ei ole pelkästään tuottaa tekstiä, joka vastaa semanttisesti lähdetekstin sanomaa, vaan tekstin tulee toimia myös televisiokomedian polysemioottisessa ympäristössä ja täyttää sama funktio, jonka lähdekielinen teksti on täyttänyt (Gottlieb 1997, 211).

Huumori voi tv-sarjoissa syntyä eri tavoin: se voi syntyä kuvan ja sanan välisestä vuorovaikutuksesta, sanaleikeistä tai intertekstuaalisuudesta. Huumori voi myös syntyä sarjan juonenkäänteistä tai sarjan tavasta koetella genrensä rajoja ja ominaispiirteitä (Díaz Cintas & Remael 2007, 215).

Television tilannekomedioissa esiintyviä vitsejä voidaan jaotella kääntäjän näkökulmasta eri kategorioihin kuten Zabalbeascoa (1996) on tehnyt. Hänen luokitteluaan ovat edelleen työstäneet Díaz Cintas ja Remael (2007). Vitsien jaottelun perusteella syntyneille kategorioille voidaan myös tarjota jokaiselle omat käännös menetelmäehdotuksensa (Díaz Cintas & Remael 2007, 217–228). Esittelen seuraavaksi Zabalbeascoan (1996, 251–254) kuusi kategoriaa, sillä ne, erityisesti kategoria numero neljä (kielelliset vitsit), ovat olennaisia tämän tutkielman aineiston analysoinnin kannalta.

1. Kansainväliset tai kansojen väliset vitsit

Kansainväliset tai kansojen väliset vitsit eivät perustu kielispesifisiin sanaleikkeihin tai vaadi lähtökulttuurin erikoispiirteiden tuntemusta (Zabalbeascoa 1996, 251). Näiden vitsien sisältö voidaankin useimmiten (mahdolliset tilan rajoitukset huomioon ottaen) kääntää suoraan (Zabalbeascoa 1996, 251) ilman kohdetekstin erityistä muokkausta.

2. Kansalliseen kulttuuriin tai instituutioon viittaavat vitsit

Vitsi kohdistuu kansalliseen instituutioon tai johonkin muuhun kulttuurisidonnaiseen viittaukseen (Zabalbeascoa 1996, 252). Sanaleikkien voidaan laskea kuuluvan tähän kategoriaan, koska ne ovat siinä mielessä kulttuurisidonnaisia, että ne vaativat toimiakseen yleisöltä tietoa tietyn kielen piirteisistä (tiettyjen sanojen homonymiasta tai paronymiasta yms.) (Zabalbeascoa 2005, 190). Jos nämä kulttuurisidonnaiset viittaukset ovat kohdeyleisölle tuntemattomia, vitsin kääntäminen vaatii muokauttamista (Zabalbeascoa 1996, 252). Kääntäjä voi esimerkiksi korvata lähdetekstissä esiintyvän kulttuurispesifisen ilmauksen (nimen, tuotemerkin tms.) kohdekulttuurissa esiintyvällä, lähdekielistä esimerkkiä parhaiten vastaavalla ilmauksella. Suomenkielisessä käännöksessä amerikkalainen halpakettu Target voisi muuntua esimerkiksi Anttilaksi. Tämän menetelmän käyttöön voidaan kuitenkin suhtautua kriittisesti, sillä se johtaa väistämättä tekstin autenttisuuden ja ehkä myös uskottavuuden vähenemiseen. Vai kuinka aidolta ja uskottavalta suomalaisesta katsojasta tuntuisi se, että Frasier sanoisi menevänsä ostoksille Anttilaan?

3. Tietyn yhteisön tai kansan huumorintajua heijastavat vitsit

Vitsit, jotka heijastavat tietyn yhteisön tai kansan huumorintajua ovat osittain verrattavissa edelliseen kategoriaan, mutta ne ovat kuitenkin luonteeltaan hieman erilaisia. Tähän kategoriaan kuuluvat eri alakulttuureihin ja niiden edustajiin sekä eri kansallisuuksiin kohdistuvat vitsit. (Zabalbeascoa 1996, 252.) Usein vitsin kohteena ovat naapurimaat ja niiden kansat, kuten Suomessa ruotsalaiset, USA:ssa kanadalaiset tai Saksassa itävaltalaiset. Koska näitä vitsejä löytyy lähes jokaisesta kulttuurista, voi kääntäjä yleensä korvata lähdekielisen vitsin vastaavalla kohdekielisellä vitsillä (esim. amerikkalaisessa sarjassa esiintyvän kanadalaisvitsin ruotsalaisvitsillä, jos käännöksen kohdeyleisönä ovat suomalaiset).

4. Kielelliset vitsit

Tämä kategoria on tämän tutkielman kannalta olennaisin, koska käytännössä kielelliset vitsit ovat pääasiassa sanaleikkejä (Zabalbeascoa 1996, 253). Lisäksi kielellisiin vitseihin voidaan laskea kuuluvaksi niin sanotut kerronnalliset vitsit, jotka kehittyvät hiljalleen tai tulevat yhtäkkiä ilmeisiksi

tarinan kerronnassa. Tällaiset vitsit ovat kuitenkin yleensä melko helppoja kääntää, eivätkä siksi tuota kääntäjälle samanlaisia haasteita kuin esimerkiksi sanaleikit. (Zabalbeascoa 2005, 193.) Sanaleikkien ollessa kyseessä kielellisten vitsien teho perustuu kielen ja kielenkäytön erikoispiirteisiin (Zabalbeascoa 1996, 253). Kielellisten vitsien suora kääntäminen on usein vaikeaa tai jopa mahdotonta, mutta kääntäjällä on käytettävissä eri menetelmiä, joiden avulla kielellisten vitsien huumori saadaan siirrettyä kohdekieleen (ks. luku 4.4).

Jotkin kielelliset vitsit perustuvat metalingvistisiin piirteisiin, kuten aksentteihin tai puhevikoihin, joita saattaa olla mahdotonta toistaa tekstityksissä (Díaz Cintas & Remael 2007, 226). Jos kuitenkin esimerkiksi puhevika on keskeinen osa tietyn hahmon persoonaa tai toistuva vitsailun aihe sarjassa tai elokuvassa, tulisi tekstityksen pyrkiä jollain tapaa imitoimaan kyseistä puhevikaa. Muuten näihin metalingvistisiin piirteisiin perustuva huumori ei välity kohdeyleisölle lainkaan.

5. Visuaaliset vitsit

Visuaalisten vitsien teho perustuu kuvallisesti välitettyyn informaatioon, kuten eleisiin ja ilmeisiin. Visuaalista huumoria voidaan tuottaa myös paljastamalla katsojalle jotain, mitä tarinassa esiintyvät henkilöt eivät vielä tiedä. (Díaz Cintas & Remael 2007, 227). Tämä paljastaminen tapahtuu näyttämälle katsojalle kuvan välityksellä jotain, mitä itse kuvassa esiintyvät hahmot eivät pysty näkemään (esimerkiksi oven takana odottava yllätysvieras tms.). Kysymys on siis nimenomaan kuvan välityksellä tapahtuvasta paljastuksesta, eikä esimerkiksi tulevien juonenkäänteiden kertomisesta katsojalle.

Jaksossa 15 esiintyvän sanaleikki on myös visuaalinen vitsi, koska sen teho perustuu kuvan ja sanan yhteispeliin. Niles katsoo vierestä, kun Daphne tiukkoihin trikoohousuihin pukeutuneena tekee Martinin kanssa venytyksiä.

Esimerkki 7:

Daphne: "You know, it's so gratifying seeing your father make these little improvements. It's days like this I'm glad that I took this position."

Niles: [katsoo Daphnen takapuolta, kun tämä on kumartunut Martinin ylle]

”We're all glad you took this position.”

Vain kuvan kautta paljastuu, että Niles ei sanoessaan *position* tarkoita työpaikkaa (Hurme, Pesonen, Syväoja 2001, 922), vaan Daphnen takamusta hyvin esittelevää *asentoa* (Hurme ym. 2001, 922).

6. Monitahoiset vitsit

Monitahoiset vitsit yhdistävät kaksi tai useampia piirteitä yllä mainituista kategorioista. Nämä vitsit voivat sisältää elementtejä mm. kulttuurisista viittauksista, visuaalisista vitseistä sekä kielellisistä vitseistä, mikä voi olla hyvin hankalaa kääntäjän kannalta (Díaz Cintas & Remael 2007, 228).

Jaksossa 19 esiintyvä sanaleikki on hyvä esimerkki monitahoisesta vitsistä, koska siinä yhdistyy elementtejä ainakin visuaalisesta ja kansalliseen kulttuuriin viittaavasta vitsistä. Kohtauksessa Frasier on treffeillä Kimberly-nimisen naisen kanssa, ja alkaa kertoa tälle kouluaikojen teatteriharrastuksestaan.

Esimerkki 8:

Frasier: “My first production was Shakespeare’s Midsummer night’s dream.

Not to toot my own horn, but my Bottom received a standing ovation.”

Kimberly: [katsoo Frasierin takamusta] “I’m not surprised.”

Ymmärtääkseen vitsin, katsojan täytyy tietää, että Bottom, josta Frasier puhuu, on Nick Bottom, henkilöahmo Shakespearen Kesäyön unelmassa. Kuva taas paljastaa, että Kimberly ajattelee kuullessaan sanan *bottom* Frasierin takamusta (Hurme ym. 2001, 122), sillä hänen katseensa on selkeästi kohdistunut siihen.

4.3 Käännösmenetelmä vs. -strategia

Tämän tutkielman kannalta on olennaista erottaa käsitteet käännösmenetelmä ja käännösstrategia toisistaan. Michael Schreiberin (1999, 151) mukaan käännösstrategia määrittelee sitä, kuinka käännös tehdään. Yleensä kääntäjä lähtee strategian määrittämisessä liikkeelle pohtimalla erinäisiä lähde-

tekstiin ja kohdetekstiin liittyviä kysymyksiä, kuten kuka on tekstin kirjoittaja, kenelle teksti on osoitettu ja mikä on kohdetekstin funktio (Leppihalme 1994, 92). Yleisin esimerkki käännösstrategian valinnasta on valinta sanasanaisen ja vapaamman käännöstävän välillä. Lisäksi kotouttava ja vieraannuttava kääntäminen ovat käännösstrategioita, joiden välillä valitessaan kääntäjä valitsee tekekö hän käännöksen kohdekielen normeja noudattaen (kotouttava) vai kohdekielen normeja lähdekielen vaikutteilla rikkoen (vieraannuttava). Käännösstrategia koskee aina koko käännettävää tekstiä, ja se määräytyy muun muassa käännettävän tekstin tekstityypin ja käännöksen funktion mukaan. (Schreiber 1999, 151.) Käännösstrategia on siis ikään kuin kokonaissuunnitelma, jonka kääntäjä tekee ennen käännöstyön aloittamista. Tähän suunnitelmaan tukeutuen hän tekee yksittäisten ongelmakohtien kohdalla käännösratkaisunsa, eli valitsee erilaisia käännösmenetelmiä.

Käännösmenetelmät ovat kääntämisen eri tekniikoita, jotka koskevat pienempiä tekstikokonaisuuksia, kuten kappaleita. Käännösmenetelmät perustuvat kääntäjän valitsemaan käännösstrategiaan. (Schreiber 1999, 151.) Menetelmien avulla kääntäjä kontrolloi pientä osaa suuressa kokonaisuudessa pyrkiessään saavuttamaan strategian avulla määrittämänsä tavoitteen (Lörscher 1991, 69). Tässä tutkielmassa tarkastellaan nimenomaan yksittäisten tekstielementtien, eli sanaleikkien, käännöksiä. Siksi kyseessä on nimenomaan kääntäjän käyttämien *käännösmenetelmien* tutkiminen ja analysointi.

Tämän tutkielman aineistona olevien sanaleikkien ensisijainen funktio on tietenkin kielellä leikitteilyn ja humoristisen vaikutelman välittäminen kohdeyleisölle. Näin ollen kääntäjän ensisijainen strategia tulisi olla huumorin säilyttäminen myös kohdetekstissä. Tämän strategian pohjalta hän valitsee ne käännösmenetelmät, joiden avulla hän parhaiten pystyy strategiaansa toteuttamaan sanaleikkejä kääntäessään. Tässä tutkielmassa tarkastellaan kuinka ja mitä käännösmenetelmiä käyttäen kääntäjä onnistuu siirtämään lähdekielisten sanaleikkien vaikutuksen (humorin) kohdekielelle? Kääntäjän käytettävissä olevia sanaleikkien käännösmenetelmiä (Dirk Delabastitan (1996, 134) mukaan) tarkastellaan lähemmin seuraavassa alaluvussa.

4.4 Sanaleikkien käännösmenetelmät

Korvausta ja kompensatiota pidetään usein parhaimpina käännösmenetelminä sanaleikkejä käännettäessä. Näitä kahta menetelmää ei kuitenkaan voida soveltaa jokaisen tekstin kohdalla, mikä joh-

taa puolittaisiin käännöksiin ja osittaisiin korvauksiin, usein huonoin tuloksin. (Díaz Cintas & Re-mael 2007, 223).

Vaikka sanaleikkejä useimmiten pidetään vaikeina tai jopa mahdottomina kääntää (ks. Delabastita 1997, Veisbergs 1997), on kääntäjällä kuitenkin käytettävissään eri menetelmiä sanaleikkien kääntämiseksi. Seuraavaksi esitellään Delabastitan (1996, 134) kahdeksan käännös menetelmää, joita käytetään myöhemmin pohjana aineiston käännösratkaisujen analyysissä.

1) Sanaleikki → sanaleikki

Lähdetekstissä esiintyvä sanaleikki korvataan käännöksessä kohdekielisellä sanaleikillä, joka saattaa erota lähdekielisestä sanaleikistä vähän tai suurestikin muodoltaan, semanttiselta rakenteeltaan tai tekstuaaliselta funktioltaan (Delabastita 1996, 134). Tämä käännös menetelmä saattaa johtaa sellaiseen lopputulokseen, joka on rakenteeltaan varsin kaukana lähdekielisestä, mutta puhuttelee kohdekielisen tekstin lukijaa samalla tavoin kuin alkuperäinen sanaleikki puhuttelee lähdetekstin lukijaa.

Tämän menetelmän voi vielä jakaa kahteen alatyyppiin sen mukaan, onko kääntäjä korvannut lähdetekstissä esiintyvän sanaleikin kohdekielellä saman- vai erityyppisellä sanaleikillä kuin lähdekielellä.

Jaksossa 3 esiintyvä kohdekielinen sanaleikki edustaa samaa tyyppiä kuin lähdekielinen sanaleikki, lausetason homonymiaa, joissa huumori syntyy Daphnen viimeisen kysymyksen monitulkintaisuudesta.

Esimerkki 9:

Daphne: "Well... in your dream, who was in the shower? Gil. What is a shower? Running water. Who needs water? Fish. What do fish have? Gills! Do you see where I'm going?"
Frasier: "Insane?"

Käännös:

Daphne: „Also, in Ihrem Traum, wer war da unter der Dusche? Gil.

Was ist eine Dusche? Fließendes Wasser. Wer braucht Wasser? Fische.

Und wer isst am liebsten Fisch? Gil! Sehen Sie wo ich hinwill?“

Frasier: „Ins Tollhaus?“

Daphnen kysyy Frasierilta ”Do you see where I’m going?” varmistaakseen, että tämä ymmärtää mitä Daphne *ajaa takaa* (Hurme ym. 2001, 502). Englannin kielessä on kuitenkin olemassa myös idiomaattinen ilmaisu *go insane*, joka tarkoittaa *tulla hulluksi* (Hurme ym. 2001, 501). Frasier siis haluaa kommentillaan osoittaa, että Daphnen selitykset ovat hänen mielestään aivan päättömiä. Sama monimerkityksisyys toistuu saksankielisessä käännöksessä, jossa Daphnen kysymys voidaan tulkita joko niin, että hän haluaa varmistaa Frasierin ymmärtävän mitä hän ajaa takaa, mutta myös niin, että Daphne kysyy Frasierilta tietääkö tämä, minne Daphne (fyysisesti) haluaa mennä. Frasierin kommentti ”Ins Tollhaus?” on vastaus jälkimmäiseen tulkintaan Daphnen kysymyksestä ja tarkoittaa: ”Hullujenhuoneelle?” (D-DUW 2011, 1756).

2) Sanaleikki → ei-sanaleikki

Lähdetekstissä esiintyvä sanaleikki korvataan käännöksessä lauseella, joka ei ole sanaleikki, mutta onnistuu säilyttämään joko alkuperäisen sanaleikin molemmat merkitykset tai toisen sen merkityksistä. Tämä menetelmä voi tosin johtaa myös siihen, että sanaleikin molemmat merkitykset muuttuvat tunnistamattomiksi. (Delabastita 1996, 134.)

Esimerkki tästä menetelmästä löytyy jakson 17 suomenkielisistä tekstityskäännöksistä. Jaksossa Roz on aloittamassa oman radioshow’nsa ja harjoittelee sitä varten Frasierin luona. Roz ei ole tyytyväinen omaan suoritukseensa harjoittellessaan kuvitteellisten soittajien neuvomista radiolähetystä varten ja valittaa Frasierille:

Esimerkki 10:

Roz: “No, I was terrible! I wasn't helpful, I wasn't smart... I wasn't even sassy!”

Frasier: "Well, perhaps not sassy but you were simply saucy, that borders on sassy."

Lähdekielinen sanaleikki on paronymiaan perustuva, sillä sanat *sassy* (suom. *nenäkäs*, *pirteä* (MOT Englanti. 25.8.2014)) ja *saucy* (suom. *hävytön*, *keimaileva* (Hurme ym. 2001, 1091)) muistuttavat sekä kirjoitus- että äänneasultaan toisiaan. Suomenkielisessä tekstityksessä molempien sanojen merkitys on säilynyt, mutta sanaleikki kadonnut, sillä suomessa sanat *pirtsakka* ja *rivo* eivät ole toistensa paronyymeja.

Käännös:

Roz: "En osannut auttaa, en ollut fiksu, en edes pirtsakka."

Frasier: "Olit kuitenkin rivo, se on melkein sama."

3) Sanaleikki → samankaltainen/muu retorinen keino

Lähdetekstissä esiintyvä sanaleikki korvataan käännöksessä jollakin sanaleikille sukua olevalla retorisella keinolla (toistolla, allitteraatiolla, riimityksellä, ironialla yms.), jonka avulla pyritään välittämään lähdekielisen sanaleikin vaikutus kohdekieleen (Delabastita 1996, 134). Tätä menetelmää käyttäessään kääntäjä pystyy välittämään kohdeyleisölle tekstissä esiintyvän tyylikeinon, kielellä leikittelyn, mutta ei juuri sitä vitsiä, jonka lähdekielinen sanaleikki tuottaa. Tätä menetelmää tulisi-kin käyttää erityisesti silloin, kun huumorin välittäminen kohdeyleisölle on lähdetekstissä esiintyvän nimenomaisen sanaleikin välittämistä tärkeämpää (Low 2011, 67).

Jaksossa 5 Niles keskustelelee potilaansa, koripallonpelaaja Reggien, kanssa. Niles haluaisi tarjota Reggieille apuaan psykiatrina, mutta Reggie on vakuuttunut, että Nilesin hiusten koskettaminen tuo hänelle onnea pelissä. Pukuhuoneen ovella seisova vartija kuuntelee keskustelua vierestä.

Esimerkki 11:

Niles: "I'll come right to the point. This entire affair has grown out of control. I need to end it."

Reggie: "What are you saying? You're not coming down here anymore?"

Niles: "Well, no. We can still see each other to talk, but no touching."

[Vartija katsoo Nilesia ja Reggieta] "That part of our relationship is over."

[Niles huomaa vartijan tuijotuksen] "Does this concern you?"

Vartija: "It's starting to!"

Lähdekielellä sanaleikki perustuu Nilesin kysymyksen monimerkityksisyyteen. Niles tiedustele vartijalta, kuuluuko asia vartijalle jollain tavalla. Koska sana *concern* voi tarkoittaa sekä *koskea jotakuta* että *huolestuttaa* (Hurme ym. 2001, 228), kysymyksen voi kuitenkin ymmärtää myös niin, että Niles kysyy vartijalta huolestuttaako keskustelun sisältö vartijaa. Vartijan vastaus taas viittaa siihen, että keskustelun sisältö alkaa huolestuttaa häntä, sillä tietämättä asian taustaa keskustelusta voisi päätellä, että Nilesillä ja Reggiellä on seksisuhde. Nykyään tv-sarjassa ei ehkä enää olisi korrektia vitsailla siitä, että mahdollinen homosuhde kauhistuttaa ulkopuolisia, mutta 1990-luvun alussa homoseksuaalisuudelle naureskelu ei vielä ollut samalla tavalla tabu kuin nykyään.

Käännös:

Niles: "Koko suhteemme on vinoutunut. Haluan päättää sen."

Reggie: "Etkö halua enää tulla tänne?"

Niles: "En. Puhuminen sopii, koskettelu ei. Se osa suhteestamme on ohi."

(vartijalle): "Kiinnostaako tämä teitä?"

Vartija: "Koko ajan enemmän."

Suomenkielisessä käännöksessä sanaleikki on kadonnut, eikä kumpikaan sanan *concern* suomenkielisistä merkityksistä ole näkyvissä, mutta sen sijaan Nilesin kysymyksen ironinen sävy on säilynyt. Kysyessään "Kiinnostaako tämä teitä?" hän ei tarkoita kysymystä tosissaan, vaan se on ironinen keino kysyä kuuluuko asia oikeastaan vahtimestarille millään tavalla. Näin ollen ironian välityksellä on onnistuttu säilyttämään tilanteessa oleva huumori, vaikka alkuperäinen sanaleikki onkin käännöksestä kadonnut.

4) Sanaleikki → sanaleikin poisjätto

Lähdetekstissä esiintyvä sanaleikki jätetään kokonaan pois kohdetekstistä (Delabastita 1996, 134). Tämä on kohdekielisen yleisön kannalta tietysti valitettava vaihtoehto, sillä sanaleikin täydellisen poisjätön myötä tekstistä katoaa myös humoristinen elementti, ja näin ollen kohdekielinen teksti ei saa lukijassaan aikaan samanlaista reaktioita kuin lähdekielinen teksti omassa lukijassaan.

Jaksossa 5 Reggie valittaa Nilesille, kuinka koripalloon koskeminen nykyään saa hänet aina jähmettymään ja epäonnistumaan.

Esimerkki 12:

Reggie: "See, for the last two weeks, every time I get my hands on the pill
I choke."

Niles: "Well, have you tried mashing it with a spoon?"

Reggie käyttää koripallosta sanaa *pill*, jonka urheiluslangia tuntevat tietävät tarkoittavan palloa (Rekiaro 2008, 454). Niles ei kuitenkaan ymmärrä urheilusta mitään, ja luulee siksi Reggie tarkoittavan *pilleriä* (Hurme ym. 2001, 890). Kun Reggie vielä lisäksi käyttää verbiä *choke*, jonka voi ymmärtää tarkoittavan joko *tukehtumista* (Hurme ym. 2001, 190) tai *jännittymistä* (Rekiaro 2008, 116), luulee Niles tämän puhuvan pilleriin tukehtumisesta.

Suomenkielisessä tekstityskäännöksessä sanaleikki on kadonnut, koska suomen kielessä pilleriä ei käytetä tarkoittamaan palloa samalla tavoin kuin amerikkalaisessa urheiluslangissa. Siksi suomenoksessa humoristista vaikutusta ei pääse syntymään, sillä kuulostaa vain siltä, että Niles ja Reggie keskustelevat pillereiden nielemisestä. Lähdekielisestä tekstistä käännökseen ei siis ole siirtynyt itse sanaleikki eikä edes sen humoristinen vaikutus:

Käännös:

Reggie: "Nykyään aina kun saan pillerin, jokin hirttää."

Niles: "Oletko kokeillut hienontaa sitä?"

5) Lähdekielinen sanaleikki = kohdekielinen sanaleikki

Joskus voi käydä niin onnekkaisesti, että lähdekielisessä tekstissä esiintyvä sanaleikki on olemassa täsmälleen samanlaisena tai lähes täsmälleen samanlaisena myös kohdekielestä. Tällöin kääntäjä tuottaa sanaleikin kohdekieleen suoraan alkuperäisessä muodossaan, ts. ilman, että varsinaisesti ”kääntää” sitä (Delabastita 1996, 134).

Erityisesti englannin ja saksan välillä muutamien sanojen samankaltaisuus mahdollistaa tällaiset ”suorat siirrot”, joissa varsinaista muokkausta ei tarvita.

Esimerkki 13:

Frasier: “Is there nothing I can do to appeal to your sense of decency?”

Bulldog: “Hey, I have no sense of decency. That way all my other senses are enhanced!”

Kuten englannissa sanalla *sense* (Hurme ym. 2001, 1127), myös saksassa sanalla *Sinn* (D-DUW 2011, 1609) on kaksi merkitystä: *aisti* ja *taju/ymmärrys*. Näin ollen kyseinen sanaleikki kääntyy englannista saksaan sanasanaaisena käännöksenä.

Käännös:

Frasier: „Ich appelliere eindringlich an Ihren Sinn für Anstand!”

Bulldog: „Ich hab keinen Sinn für Anstand. Deswegen sind meine anderen Sinne so gut entwickelt.“

6) Ei-sanaleikki → sanaleikki

Kääntäjä lisää kohdekieliseen tekstiin sanaleikin sellaiseen kohtaan, jossa lähdetekstissä ei ole sanaleikkiä. Tällä tavoin kääntäjä pyrkii korvaamaan jossain toisessa kohdassa pois jättämänsä lähdekielisen sanaleikin, jota on mahdotonta kääntää (Delabastita 1996, 134). Uuden, poisjätetyn sanaleikin korvaavan sanaleikin tulisi mielellään sijaita mahdollisimman lähellä paikkaa, jossa alkuperäinen

sanaleikki sijaitsi (Low 2011, 67), jotta kohdekielisen tekstin humoristinen rytmi säilyisi mahdollisimman samankaltaisena kuin lähdekielisen tekstin.

7) Ei sanaleikkiä → sanaleikki

Kääntäjä lisää kohdetekstiin täysin uutta materiaalia, joka sisältää sanaleikin. Myös tällä menetelmällä kääntäjä pyrkii korvaamaan jonkin aiemman poisjätön (Delabastita 1996,134).

8) Lisähuomautus

Kääntäjä lisää tekstiin selittäviä ala- tai loppuviitteitä, joissa hän selittää tekemäänsä käännösratkaisua tai esittelee vaihtoehtoisia käännösratkaisuja. Kääntäjä voi päästä ääneen myös tekstin esipuheessa, jossa hän voi selittää omia käännösratkaisujaan (Delabastita 1996, 134).

Kääntäjä voi yhdistellä useita edellä mainittuja tekniikoita esimerkiksi jättämällä kohdetekstistä pois sanaleikin ja lisäämällä alaviitteen, jossa hän selittää mitä tekstistä on jätetty pois ja miksi (Delabastita 1996, 134).

Sanaleikkien kääntäminen dubbausta ja tekstitystä varten rajoittaa kääntäjän käytettävissä olevien menetelmien määrää. Tämän tutkielman aineistossa käännösmenetelmiä kuusi ja seitsemän ei todennäköisesti esiinny, koska dubbauksessa rajattu aika ja tekstityksessä rajattu tila vähentävät kääntäjän omien lisäyksien mahdollisuutta. Lisähuomautusten lisääminen kohdetekstiin eli menetelmän numero kahdeksan käyttäminen ei ole mahdollista dubbauksessa ja hyvin harvinaista tekstityksissä. Joskus tekstityksessä näkee lähdekielisen sanan sulkeissa kohdekielisen sanan perässä, mikäli kääntäjällä ei ole muuta mahdollisuutta tehdä käännöksestä ymmärrettävää.

5. AINEISTO JA TUTKIMUSMENETELMÄ

5.1 Aineiston esittely

Tämän tutkielman aineistoksi on valittu *Frasier*-sarjan neljäs tuotantokausi (24 jaksoa), joka on ensimmäisen kerran esitetty 17.9.1996–21.5.1997 Yhdysvalloissa. Kyseinen tuotantokausi on valittu tutkielmanaineistoksi, sillä se on toistaiseksi viimeinen tuotantokausi, joka on ilmestynyt DVD:llä saksaksi dubattuna.

Frasier on yhdysvaltalainen jatkuvajuoninen tilannekomediasarja, jota tehtiin kaikkiaan 11 tuotantokautta. Sarjaa esitettiin Yhdysvalloissa 16.9.1993–13.5.2004. Sarjan ovat tuottaneet David Angell, Peter Casey ja David Lee yhteistyössä Grammnet- ja Paramount Network Televisio-yhtiöiden kanssa. Sarja on spin-off sarjasta Cheers, jonka hahmo *Frasier*-sarjan päähenkilö Frasier Crane alun perin oli. *Frasier* on yksi kaikkien aikojen menestyksekkäimmistä komediasarjoista sekä yleisön kiinnostuksella että kriitikoiden arvostuksella mitattuna. Sarja voitti 37 arvostettua Emmy-palkintoa esityskautensa aikana. (Frasier. Wikipedia.)

Sarjan päähenkilö on Frasier Crane, seattlilainen psykiatri, jolla on oma radioshow. Frasier asuu yhdessä isänsä Martin Cranen kanssa, joka jäi eläkkeelle poliisin työstä saatuaan ampumavälikohtauksessa luodin jalkaansa. Koska Martin tarvitsee jatkuvaa fysioterapiaa, englantilainen fysioterapeutti Daphne muuttaa asumaan Cranen perheen luokse. Muita keskeisiä hahmoja ovat Frasierin veli Niles Crane, joka on myös psykiatri ja salaa toivottoman rakastunut Daphneen sekä Frasierin radioshow’n tuottaja Roz Doyle, joka on hyvin erilaisesta luonteestaan huolimatta Frasierin läheinen ystävä.

Sarjan jatkuva juonikuvio on Frasierin ja hänen veljensä Nilesin toistuva nahistelu isänsä kanssa. Martin Crane on työväenluokkaa edustava tavallinen perustyöläinen, kun taas hänen poikansa ovat korkeasti koulutettuja ja ajoittain toivottoman hienostelevia ja elitistisiä snobeja. Välillä Martin tuntuu jopa olevan läheisempi koiransa Eddien kuin omien poikiensa kanssa. Näistä lähtökohdista syntyy toistuvia persoonallisuuksien, arvojen ja elämäntapojen yhteentörmäyksiä, jotka muodostavat

suuren osan sarjan komediallisesta sisällöstä. Lisäksi Nilesin salainen ihastus Daphneen sekä Rozin miestennielijän maine ja varsin railakas elämäntyyli synnyttävät sarjaan komediallisia jännitteitä.

5.2 Tutkimusmenetelmä

Tämä tutkielman aineiston muodostavat sanaleikit on kerätty *Frasier*-sarjan neljännen tuotantokauden jaksoista seuraavasti: ensimmäisessä vaiheessa jaksot on katsottu DVD:ltä englanninkielisellä ääninauhalla, ja englanninkielisessä puheessa esiintyvät sanaleikit on poimittu korvakuulolla ja kirjoitettu muistiin. Tämän jälkeen sanaleikit on tarkastettu ja mahdolliset kirjoitusasussa muistiinpanovaiheessa esiintyneet virheet korjattu internetissä (Cats n' Guitars. Frasier Scripts archive) saatavilla olevien *Frasier*-sarjan käsikirjoitusten perusteella.

Tutkielman toisessa vaiheessa jaksot on katsottu uudestaan DVD:ltä saksankielisen ääninauhan kanssa, ja ääninauhalta on poimittu lähdetekstissä esiintyneiden sanaleikkien käännökset. Kaikki jaksot on katsottu kokonaisuudessaan, jotta myös ne kohdekieliset sanaleikit, jotka mahdollisesti esiintyisivät eri kohdassa kuin lähdetekstissä, saataisiin talteen. Kohdat, joissa sanaleikkejä esiintyy, on lisäksi myöhemmin katsottu yhdessä kahden saksaa äidinkielenään puhuvan henkilön kanssa, jotka ovat tarkastaneet alustavasti muistiinkirjoitetut sanaleikkien käännökset ja tehneet tarvittavat korjaukset poimituissa käännöksissä mahdollisesti esiintyviin virheisiin, joita syntyi saksankielisen ääninauhan paikoittaisen epäselvyyden vuoksi. Ääninauhalla esiintyvän saksankielisen puheen nopeuden ja paikoittaisen epäselvyyden vuoksi vain saksaa äidinkielenään puhuvalla henkilöllä oli mahdollisuus luotettavasti varmistaa, että dubbauskäännökset on saatu talteen oikeassa muodossaan.

Kolmannessa vaiheessa käsittelyyn otettiin jaksoiden suomenkieliset tekstitykset. Tekstitykset on saatu Suomessa sarjaa ensimmäisenä esittäneen Ylen kääntämisen ja versioinnin päällikön Christoffer Forssellin kautta sarjan silloiselle kääntäjälle Nina Aladinille välitetyn pyynnön avulla. Tekstitykset olivat txt-tiedostoja, ja sanaleikkien käännökset etsittiin ja poimittiin niistä manuaalisesti. Kaikkien jaksoiden tekstitykset on luettu kokonaisuudessaan, jotta myös ne kohdekieliset sanaleikit, jotka mahdollisesti esiintyisivät eri kohdassa kuin lähdetekstissä, saataisiin talteen.

Kun koko aineisto, eli alkuperäiset englanninkieliset sanaleikit, niiden saksankieliset dubbauskäännökset ja suomenkieliset tekstityskäännökset oli saatu koottua, aloitettiin aineiston analyysi. Tutkimuksessa vertailtiin sitä, miten sanaleikit kääntyivät eri kieliparien (englanti-suomi ja englanti-saksa) sekä eri formaattien (ääni-ääni ja ääni-teksti) välillä. Lisäksi tarkasteltiin Delabastitan (1996, 135–136) määrittelemien sanaleikkityyppien käännettävyyden eri tasojen valossa sitä, kuinka lähde-tekstissä esiintyneet eri sanaleikkityyppejä edustavat sanaleikit oli käännetty englannin ja saksan välillä, jotka ovat sukulaiskieliä, sekä englannin ja suomen välillä, jotka eivät ole sukua toisilleen.

Sanaleikkien kääntämisen tarkastelussa käytetään apuna Delabastitan (1996, 134) sanaleikeille määrittelemiä käännösmenetelmiä. Lopuksi tuloksia verrataan Gottliebin (1997) tutkimuksen tuloksiin sekä Delabastitan ja Gottliebin teorioihin (ks. s.22–23) eri sanaleikkityyppien käännettävyydestä.

6. ANALYYSI

6.1 Aineistossa esiintyneet sanaleikkityypit

Seuraavassa esitellään aineistossa esiintyvät sanaleikkityypit kielittäin eriteltyinä. Sivulla 45 esitetään havainnollistava taulukko, johon kaikkien kielten eri sanaleikkityyppien esiintymät on kerätty yhteen.

Kuten kappaleessa 3.2 kerrottiin, homonymia ja polysemia ovat teoreettisesti hyvin lähellä toisiaan, ja joskus on lähes mahdotonta tarkasti määritellä, onko jokin sana polyseeminen vai homonyymi. Esimerkiksi jaksossa 4 esiintyvä sanaleikki on mahdotonta määrittää puhtaasti joko homonymiaan tai polysemiaan perustuvaksi. Kohtauksessa Frasier ja Niles keskustelevat taidenäyttelystä, jossa he ovat juuri käyneet.

Esimerkki 14:

Niles: "I don't know when I've enjoyed an exhibit more. The artist's choice to make that still-life a monochrome was a stroke of genius.

Conveyed such despair."

Frasier: "Yes. It was so refreshing to see a sad peach."

Niles: "How about that curator?"

Frasier: "Kind of a peach herself, wasn't she?"

Sanaleikin teho syntyy siitä, että ensin Niles ja Frasier puhuvat näyttelyssä olleessa taulussa esiintyneestä *persikasta* (*peach* (Hurme ym. 2001, 863)), mutta kääntävätkin sitten puheen näyttelyn kuuraattoriin, joka on heidän mielestä myös melkoinen *peach*. Tässä yhteydessä sana *peach* ei kuitenkaan tarkoita persikkaa, vaan se saa puhekielessä merkityksen *ihana*, *söpö* (Rekiaro 2008, 445). Sanan *peach* kohdalla onkin siis mahdotonta määrittää, ovatko *persikka* ja *söpö* vain saman sanan eri merkityksiä (polysemia), vai onko sanan *peach* merkitys puhekielessä irtautunut niin kauas alkupeiräisestä, että voidaan jo puhua kahdesta eri sanasta, jolloin kyse olisi homonymiaan perustuvasta sanaleikistä.

Kuten kappaleessa 3.2 jo todettiin, aineiston analyysin kannalta ei kuitenkaan ole olennaista erottaa homonymiaan ja polysemiaan perustuvia sanaleikkejä toisistaan, ja esimerkiksi Gottlieb (1997, 210) puhuu sanaleikkien tekstityskäännöksiä tutkiessaan pelkästään homonymiasta, ei polysemiasta. Myös tämän tutkielman aineistossa kaikki homonymiaan ja mahdollisesti polysemiaan perustuvat sanaleikit on luokiteltu homonymian alle. Tutkimuskysymyksen ja aineiston analyysin kannalta ei ole merkitystä sillä, perustuuko sanaleikki homonymiaan vai polysemiaan, sillä käytännössä kyse on samasta asiasta: kahdesta sanasta, joilla on sama kirjoitus- ja äänneasu mutta eri merkitys.

TAULUKKO 1: Aineistossa esiintyneet sanaleikit kielittäin sanaleikkityypin mukaan jaoteltuna.

sanaleikki	englanti		suomi		saksa	
	kpl	%	kpl	%	kpl	%
homonymia	28	71,8	11	73,3	11	57,9
homofonia	4	10,3	0	0	0	0
homografia	0	0	0	0	0	0
paronymia	7	17,9	4	26,7	8	42,1
yhteensä	39	100	15	100	19	100

6.1.1 Englanninkielinen lähdeaineisto

Lähdetekstiaineistossa on kaiken kaikkiaan 39 sanaleikkiä, jotka edustavat homonymiaa, homofoniaa ja paronymiaa. Homografiaa edustavia sanaleikkejä lähdetekstiaineistossa ei löydy lainkaan.

Lähdekielisessä aineistossa esiintyvistä sanaleikeistä suuri enemmistö (28 kpl, 71,8 %) edustaa homonymiaa. Usein esiintyviä ovat sekä eri verbien konkreettisen ja kuvainnollisen merkityksen eroilla leikkivät sanaleikit sekä sanaleikit, jotka perustuvat tiettyjen sanojen kirjakielisen neutraalin ja puhekielisen kaksimielisen merkityksen eroon synnyttäen pikkutuhmaa huumoria.

Esimerkkejä verbien konkreettisen ja kuvainnollisen merkityksen eroista tehonsa saavista sanaleikeistä esiintyy esimerkiksi jaksoista 14 ja 21. Jaksossa 14 Niles on hankkinut säikyn lemmikkiundulaatin, joka on pelästyksissään lentänyt Nilesin pääläelle, eikä suostu poistumaan.

Esimerkki 15:

Niles: "Holding on a bit tight there, Baby, aren't you? Go to your perch.
Go to your perch. Frasier, this bird's holding onto my scalp. I can't pull it off. "
Frasier: "Niles, after that jaunty beret you wore to brunch last Sunday,
you can pull anything off. "

Kun Niles käyttää verbiä *pull off*, hän tarkoittaa, että hän ei fyysisesti pysty vetämään lintua irti päästään (Hurme ym. 2001, 962). Frasier taas tarttuu tilaisuuteen ja irvailee Nilesille siitä kuinka tämä on viime sunnuntaina käyttänyt brunssilla kamalaa baskeria ja onnistunut selviytymään siitä (*to pull sth. off* = onnistua, pärjätä (Rekiaro 2008, 478)). Näin ollen hänen pitäisi selviytyä myös siitä, että hänen päänsä päällä on lintu.

Jaksossa 21 samassa sananvaihdossa on oikeastaan kaksikin sanaleikkiä. Frasier on raahautunut aamiaispöytään krapulaisena, ja Martinin uusi naisystävä, josta Frasier ei muutenkaan suuremmin pidä, on erityisen pirteä.

Esimerkki 16:

Frasier: "Please, would you two spare me the single entendre this morning?
I'm trying to avoid getting sick."
Sherry: "Well there's nothing like one of momma's big biscuits if you're
fighting something off."
Frasier: "Yes, I'm sure with good aim it could bring down an elk!"

Ensimmäisessä repliikissään Frasier tarkoittaa, että hän yrittää välttää oksentamista (*to be sick* = olla pahoinvoiva (Hurme ym. 2001, 1161)), eikä Sherryn ja Martinin hempeily ainakaan helpota tätä tehtävää. Sherry taas ymmärtää tämän niin, että Frasier yrittää vältellä flunssaa (*to get sick* = sairastua (Hurme ym. 2001, 1161)) ja tarjoaa avuksi keksejä. Sherry toteaa, että keksit ovat hyviä, jos yrittää taistella jotakin vastaan (*to fight something off* (Hurme ym. 2001, 436)), tässä tapauksessa siis kuvainnollisesti taistella flunssaa vastaan. Frasier puolestaan katsoo halveksuvasti keksejä, jotka näyttävät isoilta ja kovilta eivätkä erityisen herkullisilta ja toteaa, että hyvällä tähtäyksellä niillä

varmasti kaataisi hirvenkin. Tällöin Frasier tuo verbin *fight off* konkreettiselle tasolle tarkoittaen, että keksejä heittämällä voisi karkottaa hirvenkin.

Esimerkkejä sanaleikeistä, joiden teho perustui saman sanan kirjakielisen neutraalin ja puhekielisen alatyylisen tai pikkutuhman merkityksen eroihin, esiintyy jaksoissa 1 ja 11. Jaksossa 1 Frasier ja Niles istuvat yhdessä aamiaisella, sillä Niles asuu väliaikaisesti Frasierin luona ollessaan asumuserossa vaimostaan Marisista. Niles ei pidä muffinsissaan olevista rusinoista, joten hän nyppii niitä irti pinseteillä.

Esimerkki 17:

Frasier: "You know, if you and Maris ever reconcile, I'm gonna miss these tranquil mornings – I reading my newspaper, you tweezing your muffin."

Frasierin tokaisu "you tweezing your muffin" saa eri merkityksen kirjakielessä ja puhekielessä. Kirjakielessä *muffin* tarkoittaa yksinkertaisesti muffinssia (Hurme ym. 2001, 755), ja tällöin *tweezing* viittaa vain siihen, että Niles *nyppii pinseteillä* (Hurme ym. 2001, 1389) muffinssiaan. Puhekielessä lausahdus saa kuitenkin toisen, kaksimielisen merkityksen, sillä puhekielessä sana *muffin* tarkoittaa naisen vaginaa (Moore & Tuominen 2010, 341). Tällöin Frasierin repliikki voidaan ymmärtää myös niin, että Niles trimmaisi aamiaispöydässä pinseteillä häpykarvoitustaan.

Toinen esimerkki löytyy jaksosta 11, jossa Frasier ja Niles ovat olleet ostoksilla antiikkikaupassa ja Frasier esittelee ostostaan isänsä tyttöystävälle Sherrylle:

Esimerkki 18:

Sherry: "So, you two have been shopping?"

Frasier: "Well, antiquing actually. I just found the most exquisite Japanese door knocker, it's said to bring peace and tranquility to any home it adorns."

Sherry: "Oh, I haven't seen any decent oriental knockers since *Emperor Charles's Shanghai revue!*"

Tässä sanaleikissä vitsi perustuu siihen, että sanalla *knocker* on englanniksi kaksi merkitystä: kirjakielissä sillä tarkoitetaan oveen ripustettava *kolkutinta* (Hurme ym. 2001, 643), jollaisen Frasier on ostanut, kun taas puhekielessä sen monikolla *knockers* on pikkutuhma merkitys *tissit* (Rekiaro 2008, 353), johon taas Sherry viittaa.

Myös jaksossa 22 leikitellään saman sanan kirjakielisen ja puhekielisen merkityksen eroilla. Frasierin työtoveri Leo on jäämässä eläkkeelle, mikä saa Frasierin toisen kollegan, yleensä niin machon ja kovaa ulkokuorta ylläpitävän Bulldogin itkemään avoimesti.

Esimerkki 19:

Roz: "Bulldog and Leo were tight."

Frasier: "Well, Bulldog certainly is."

Roz tarkoittaa, että Bulldog ja Leo olivat läheisiä ystäviä, mikä on yleinen, kirjakielinen merkitys sanalle *tight* (Rekiaro 2008, 622). Frasier taas katsoo avoimesti itkevää Bulldogia, ja epäilee tämän olevan *humalassa*, mikä on sanan *tight* harvemmin käytetty, puhekielinen merkitys (Rekiaro 2008, 622). Tämä sanaleikki on myös erinomainen esimerkki siitä, kuinka tekstinulkoinen (ks. luku 3.2) sanaleikki tulee esiin vasta kuvan ja sanan yhteispelistä. Jos vastaanottaja kuulisi pelkästään ääninauhan tai näkisi pelkästään tekstin, ei sanaleikkiä syntyisi. Mutta kun vastaanottaja näkee myös kuvan ja huomaa Bulldogin olevan selvästi *humalassa*, myös sanan *tight* puhekielinen merkitys aktivoituu vastaanottajan mielessä ja tämä tunnistaa sanaleikin.

Seuraavaksi eniten aineistossa esiintyy paronymiaan perustuvia sanaleikkejä (7 kpl, 17,9 %). Paronymiaan perustuvia sanaleikkejä löytyy esimerkiksi jaksosten 10 ja 22 välitekstiruuduista. Välitekstit tai planssit ovat *Frasier*-sarjassa mykkäelokuvien perinteitä mukaillen siirtymien merkitsemiseen käytettyjä ruutuja, joissa mustalla pohjalla näkyy pelkästään valkoisella kirjoitettu teksti. Näitä välitekstejä käytetään *Frasier*-sarjassa toisinaan siirryttäessä kohtauksesta toiseen, ja niiden tekstit sisältävät usein jonkinlaisen sanaleikin.

Esimerkiksi jaksossa 10 ruutuun ilmestyy teksti “DEAD MAN TALKING”, jonka englantia osaava katsoja mielessään muuntaa tutumpaan “DEAD MAN WALKING” -muotoon, jota käytetään Yhdysvalloissa kuvaamaan kuolemaantuomittujen viimeistä matkaa sellistä teloituskammioon. Myöhemmin kyseinen ilmaisu on puhekielessä saanut kevyemmän sävyn, ja sitä käytetään usein leikkimielisesti kuvaamaan ihmistä, joka on kävelemässä kohti kohtaloaan. Esimerkiksi aviomiestä, joka on palaamassa riehakkaan illan päätteeksi kotiin, jossa häntä odottaa kiukkuinen vaimo, voitaisiin kuvata sanomalla “dead man walking”.

Jaksossa 22 ruudussa näkyy teksti “TIES THAT BLIND”, joka on muunnos yleisestä sanonnasta “TIES THAT BIND”, millä tarkoitetaan sitovia suhteita, kuten sukulaisuus- tai liikekumppanuussuhdetta. “Ties that blind” taas tarkoittaa kirjaimellisesti suhdetta, joka sokaisee. Tällä saatetaan siis tarkoittaa suhdetta, joka saa ihmisen sokeaksi tosiasioille, kuten usein esimerkiksi rakkauden sanotaan saavan. ”Ties that blind” voi tietysti tarkoittaa myös silmien sitomiseen käytettyä sidettä, joka konkreettisesti estää ihmistä näkemästä.

Vähiten, tosin vain kolme vähemmän kuin paronymiaan perustuvia sanaleikkejä, lähdekielisessä aineistossa on homofoniaan perustuvia sanaleikkejä (4 kpl, 10,3 %). Esimerkki homofoniaan perustuvasta sanaleikistä esiintyy jaksossa 11, jossa Frasier on raivostunut, kun häntä on kielletty kiinnittämästä uutta kolkutinta oveensa.

Esimerkki 20:

Frasier: “Oh, pish-tosh! It's not as though I'll be addressing the Supreme Court, I'll simply be talking to the board!”
Martin: “Well, they will be by the time he gets through!”

Sanoessaan *board*, Frasier viittaa taloyhtiön hallitukseen (Hurme ym. 2001, 115), jolta hän aikoo pyytää lupa uuden ovikolkuttimen ripustamiseen. Sana *board* on äänneasultaan identtinen sanan *bored* (suom. *tylsistynyt* (Hurme ym. 2001, 121)) kanssa, johon Martin viittaa.

Jaksossa 23 Frasier pohtii itsekseen, pitäisikö hänen puuttua Nilesin ja Marisin suhteeseen antamalla Nilesille neuvoja miten menetellä. Cranen perheen koira Eddie kuuntelee Frasierin yksinpuhelua.

Esimerkki 21:

Frasier: "On the one hand, you know, perhaps I'm afraid if Niles and Maris reconcile, well then we may lose the friendship he and I developed during their separation. On the other hand, if Maris does take him back, well then I won't have to feel so responsible for him. There's just so much at stake!"
[Eddie haukkuu]
Frasier: "Oh, not that kind of steak!"

Sanaleikin teho syntyy siitä, että Eddie tunnistaa Frasierin puheen seasta sanan *stake* (*to be at stake* = olla pelissä (Hurme ym. 2001, 1233)), joka kuulostaa samalta kuin sana *steak* (pihvi (Hurme ym. 2001, 1242)). Koska Eddie on koira, se haukkuu, koska luulee, että puhe on pihvistä, ja toivoo kentties saavansa sellaisen.

Kuten teoriaosuudessa jo ennakoitiin (ks. luku 3.2), lähdekielisestä aineistossa ei ole lainkaan homografiaan perustuvia sanaleikkejä. Edes edellä mainituissa kohtausten välisiin siirtymiin käytetyissä tekstiruuduissa ei homografiaan perustuvia sanaleikkejä ollut, vaikka kirjoitetussa englannissa niiden muodostaminen käytännössä olisi mahdollista.

6.1.2 Suomenkieliset tekstityskäännökset

Suomenkielisessä aineistossa sanaleikkejä on 15 kappaletta, eli vajaa puolet alkuperäisen englanninkielisen lähdeaineiston määrästä.

Suomenkielisistä tekstityskäännöksistä löytyy ainoastaan homonymiaan ja paronymiaan perustuvia sanaleikkejä. Tämä on ymmärrettävää, sillä homofonia ei ole luontainen osa suomen kieltä, jossa saman äänneasun omaavilla sanoilla on lähes poikkeuksetta myös sama kirjoitusasu. Suomen kielessä ei siis juurikaan pysty muodostamaan homofonisia sanaleikkejä.

Suomenkielisestä aineistosta esiintyvistä sanaleikeistä suurin osa, lähes kolme neljäsosaa, (11 kpl, 73,3%) edustaa homonymiaa.

Esimerkki homonymiaan perustuvasta sanaleikistä esiintyy jakson 19 lähdekielisen sanaleikin (ks. Esimerkki 1 s. 17) tekstityskäännöksessä kohtauksessa, jossa Frasier on lähdössä treffeille ja sanaillee Nilesin kanssa:

Esimerkki 22:

Niles: "Tosiaan, toiset treffisi. Voit kertoa niistä huomenna."

Frasier: "Paljastan kaiken. Toivottavasti jo tänään..."

Kuten usein englanninkielisessä lähdetekstissäkin, tässäkin sanaleikin teho syntyy verbin konkreettisen ja kuvainnollisen merkityksen erolla leikittelystä. Frasierin lause sisältää kaksi merkitystä: hän paljastaa kaiken treffeistä huomenna Nilesille ja toivoo samalla pääsevänsä tänään konkreettisesti paljastamaan kaiken treffikumppanilleen, eli hän toivoo pääsevänsä treffeillä riisuutumaan alasti ja tekemään lähempää tuttavuutta.

Toinen esimerkki nimenomaan tietyn verbin monimerkityksisyydellä leikittelystä löytyy jaksosta 22, jossa Frasier ja Niles istuvat kahvilla. Niles on juuri saanut avioerohakemushaasteen, kun tarjoilija tulee kysymään haluaisivatko miehet vielä tilata jotain.

Esimerkki 23:

Niles: "Frasier, osaan itsekin nuo latteudet. Sain juuri avioerohaasteen.

Kestää jonkin aikaa tajuta se. Voisimmeko unohtaa asian hetkeksi?"

Tarjoilija: "Saisiko olla jotain?"

Frasier: "Kiitos ei, me vain haastelimme."

Tämän sanaleikin teho syntyy verbin *haastella* kahdesta merkityksestä. Haastella on murremuoto verbistä *haastaa*. *Haastaa* tarkoittaa kirjaimellisesti haastaa joku oikeuteen, kun taas murremuoto *haastella* tarkoittaa myös *puhua*, *jutella*. (Kielitoimiston sanakirja.) Täten Frasierin lausahduksen voi siis tulkita joko niin, että hän ja Niles haluavat vielä jutella, tai viittaukseksi oikeuteen haastamiseen, joka taas on viittaus Nilesin saamaan avioerohakemushaasteeseen.

Kolmas esimerkki homonymiaan perustuvasta sanaleikistä esiintyy jakson 19 tekstityksissä kohtaauksessa, jossa Daphne puhuu puhelimesta kokeillen mielestään amerikkalaista aksenttia Frasierin kävellessä sisään asuntoon.

Esimerkki 24:

Frasier: "Mitä sinä teet?"

Daphne: "Varaan pöydän."

Frasier: "Tarkoitin tuota ääntä."

Daphne: "Testaan amerikkalaista."

Frasier: "Tätä amerikkalaista se ärsyttää."

Tässä sanaleikissä vitsikkyys syntyy verbin *testata* ja substantiivin *amerikkalaista* eri merkityksistä. Daphne tarkoittaa, että hän haluaa *kokeilla* amerikkalaista *aksenttiaan*. Frasierin heitto taas on vastaus oletukseen, että Daphne haluaisi *koetella* amerikkalaisen *henkilön* kärsivällisyyttä.

Paronymiaan perustuvia sanaleikkejä suomenkielisistä tekstityksissä on 4 kappaletta (26,7 %). Esimerkki paronymiaan perustuvasta sanaleikistä esiintyy jaksossa 19 esiintyvän lähdekielisen sanaleikin (ks. Esimerkki 8 s. 32) tekstityskäännöksessä. Kohtauksessa Frasier on tuonut treffiseuralaisensa Kimberlyn asunnolleen drinkkeille, ja kertoo innostuksestaan teatteriin.

Esimerkki 25:

Frasier: "Kärpänen puri minua jo koulussa. Debytoin Kesäyön unelmassa.

En halua kerskua, mutta Kankurilleni hurrattiin."

Kimberly: "Ei ihme."

Tämä sanaleikki vaatii syntyäkseen myös yhteispeliä tekstin ja kuvan välillä (ks. luku 2.4). Kimberlyn vastauksen vitsikkyys paljastuu nimittäin vasta, kun nähdään, että sanoessaan "ei ihme" Kimberly katsoo merkitsevästi Frasierin takapuolta. Tällöin katsoja osaa mielessään muuttaa sanan *Kankurilleni* sanaksi *kankuilleni*, koska näkee Kimberlyn ihailevan Frasierin takapuolta. Näin syntyy paronyminen sanaleikki, jossa sanan *Kankurilleni* samankaltaisuus sanan *kankuilleni* kanssa laukaisee

vastaanottajan mielessä jälkimmäisen merkityksen ja Kimberlyn lausahdus ja merkitsevä katse muuttuvat humoristisiksi.

Kuten odotettua, suomenkielisistä tekstityskäännöksissä ei ole yhtään homografiaan perustuvaa sanaleikkiä. Vaikka tekstitysten formaatti (kirjoitettu kieli) mahdollistaisikin periaatteessa homografiaan perustuvien sanaleikkien käytön, suomen kieli ei tarjoa mahdollisuuksia niiden muodostamiseen.

6.1.3 Saksankieliset dubbauskäännökset

Saksankielisessä aineistossa sanaleikkejä esiintyy jonkin verran enemmän kuin suomenkielisessä, yhteensä 19 kappaletta. Myös saksankielisten dubbauskäännösten sisältämistä sanaleikeistä suurin osa edustaa homonymiaa (11 kpl, 57,9 %) ja loput paronymiaa (8 kpl, 42,1 %). Homofoniaa edustavia sanaleikkejä ei löydy yhtään myöskään saksankielisestä aineistosta, vaikka saksan kielessä homofonisanaleikkien muodostaminen olisi periaatteessa mahdollista.

Saksankielisestä aineistossa homonymiaa edustavasta sanaleikistä on esimerkki muun muassa jaksossa 22 samassa kohtauksessa, jonka suomenkielinen tekstityskäännös mainittiin jo yllä (ks. Esimerkki 23 s. 51) esimerkkinä suomenkielisestä homonyymisanaleikistä.

Esimerkki 26:

Niles: „Frasier, sei mir nicht böse, aber ich kenne diese Platitude.

Ich hab gerade die Scheidungspapiere bekommen und ich muss das etwas sacken lassen. Es würde mir helfen wenn wir eine Weile nicht darüber reden.“

Frasier: „Natürlich.“

Tarjoilija: „Hallo, kann ich ihnen etwas bringen.“

Frasier: „Nein, danke. Wir sind schon bedient.“

Saksankielisen sanaleikin teho syntyy Frasierin viimeisen lauseen monitulkintaisuudesta. ”Wir sind schon bedient” voidaan ymmärtää joko niin, että Frasieria ja Nilesia on jo *palveltu* (Korhonen 2008,

350) tai siten, että Frasier ja Niles ovat *saaneet jostakin* (tässä tapauksessa Nilesin saamasta haasteesta) *tarpeekseen* (DUDEN Redewendungen 2008, 100).

Toinen esimerkki homonymiaan perustuvasta sanaleikistä esiintyy saksankielisissä dubbauskäännöksissä jaksossa 11, jossa Frasier ja Niles ovat olleet antiikkiostoksilla. Kyseessä on sama sanaleikki, jonka lähdekielinen versio esiteltiin jo sivulla 47 (Esimerkki 18).

Esimerkki 27:

Sherry: „Ihr zwei seid also einkaufen gewesen.“

Frasier: „Wir waren auf Antiquitätensuche. Ich habe einen exquisiten japanischen Türklopfer aus Holz gefunden. Es heißt der bringt Ruhe und Frieden in dem Haus, dessen Tür er prangt.“

Sherry: „Oh, I hab kein anständiges orientalisches Holz vor der Hütte mehr gesehen seit Lady Shanghais Hafenrevue.“

Tässä saksankielisessä käännöksessä on kyseessä samantyylinen pikkutuhma sanaleikki kuin englanninkielisessä lähdetekstissä. Sherryn viimeisessä repliikissään käyttämä sanonta *Holz vor der Hütte* voidaan tulkita joko kirjaimellisesti tai kuvainnollisesti. Kirjaimellisesti se tarkoittaa *puuta* (halkoja) (Korhonen 2008, 822) mökin edessä (Korhonen 2008, 832), ja se viittaa Frasierin ostamaan oveen ripustettavaan kolkuttimeen. Saksan kielessä on kuitenkin myös samoilla sanoilla leikittelevä sanonta *Holz vor der Hütte*, jolla tarkoitetaan naista, jolla on suuret rinnat (DUDEN Redewendungen 2008, 375). Näin ollen Sherryn repliikki saa siis samankaltaisen kaksoismerkityksen kuin alkuperäinen sanaleikki, kun samoilla sanoilla viitataan sekä ovikolkuttimeen että naisen rintaan.

Paronymiaan perustuvia sanaleikkejä esiintyy saksankielisissä dubbauskäännöksissä ehkä hieman yllättäen lähes yhtä paljon kuin homonymiaan perustuvia sanaleikkejä. Tämä on jossain määrin yllättävää sen takia, että lähdetekstissä homonymiaan perustuvia sanaleikkejä on huomattavasti enemmän kuin paronymiaan perustuvia sanaleikkejä (28 kpl vs. 7 kpl). Toki läheskään kaikki sanaleikit eivät ole siirtyneet saksankielisiin dubbauskäännöksiin, joista niitä löytyy yhteensä vain 19 kappaletta, joten paronymiaan perustuvien sanaleikkien suhteellisesti suurempi määrä dubbauskään-

nöksissä on ehkä selitettävissä yksinkertaisesti sillä, että paronymiaan perustuvista sanaleikeistä useammat ovat siirtyneet kohdetekstiin kuin homonymiaan perustuvista sanaleikeistä.

Esimerkki saksankielisestä paronyymisanaleikistä esiintyy jakson 17 sanaleikin (ks. Esimerkki 10 s. 35) käännöksessä:

Esimerkki 28:

Roz: „Nein, das war furchtbar schlecht! Ich war weder mitfühlend noch witzig und schon gar nicht pfiffig.“

Frasier: „Ja, pfiffig vielleicht nicht, aber pfeffrig, und das kling doch ähnlich wie pfiffig.“

Sanaleikki syntyy siitä, että Roz haluaisi olla vastauksissaan nokkela (*pfiffig* (Korhonen 2008, 1161)), mutta ei tunne onnistuneensa siinä. Frasier yrittää lohduttaa Rozia sanomalla, että vaikka tämä ei ehkä ollut nokkela, oli Roz kuitenkin pippurinen (*pfeffrig* (D-DUW 2011, 1330)), mikä on Frasierin mielestä melkein sama asia.

Saksankielisistä dubbauskäännöksistä ei löydy yhtään homografiaan perustuvaa sanaleikkiä, mikä oli odotettavissa käännöksen formaatin (puhuttu kieli) takia. Koska edellä mainittuja kohtausten välisiin siirtymiin käytettyjä välitekstejä ei ole lainkaan käännetty saksaksi, ei homografiaan perustuvia saksankielisiä sanaleikkejä löydy niistäkään, vaikka niiden kohdalla formaatti (kirjoitettu kieli) tarjoasikin mahdollisuuden homografiaan perustuvien sanaleikkien muodostamiseen.

6.2 Aineistossa käytetyt käännös menetelmät

Delabastitan sanaleikkien kääntämistä varten määrittämistä menetelmistä (ks. luku 4.4) aineiston kääntämiseen on käytetty viittä ensimmäistä menetelmää:

- 1) Sanaleikki → sanaleikki
- 2) Sanaleikki → ei-sanaleikki
- 3) Sanaleikki → samankaltainen/muu retorinen keino

4) Sanaleikki → sanaleikin poisjättö

5) Lähdekielinen sanaleikki = kohdekielinen sanaleikki

Lisäksi aineistossa esiintyy yksi tapaus, jossa käännösmenetelmänä on käytetty menetelmää 8) Sanaleikki → lisähuomautus.

Suurta vaihtelua kahden eri kielen, suomen ja saksan, välillä ei ole nähtävissä. Suurin ero on siinä, että suomenkielisissä käännöksissä menetelmää Sanaleikin poisjättö, on käytetty hieman useammin kuin saksankielisissä käännöksissä (15 vs. 14 kertaa). Sanaleikin poisjättö -menetelmä on kuitenkin kaiken kaikkiaan käytettyin molemmissa kielissä. Seuraavaksi käytetyin on menetelmä Sanaleikin kääntäminen sanaleikkinä (suomi 11 kertaa, saksa 13 kertaa).

Yllättävää on, kuinka usein kääntäjän on ollut mahdollista käyttää menetelmää Lähdekielinen sanaleikki = kohdekielinen sanaleikki. Suomenkielisissä käännöksissä tätä menetelmää on käytetty neljä kertaa ja saksankielisissä käännöksissä kuusi kertaa. Erityisen yllättävää kyseisen menetelmän useamman kerran toistuva käyttö on suomenkielisissä käännöksissä, sillä suomi ja englantia eivät ole sukua keskenään, ja siksi täysin vastaavien sanaleikkien löytäminen pitäisi olla jokseenkin harvinaista.

Kuten jo aiemmin arveltiin, menetelmiä Ei-sanaleikki → sanaleikki ja Ei sanaleikkia → sanaleikki ei ole aineistossa käytetty kertaakaan. Tutkielman teoriaosiossa (ks. luku 4.4) ennakoitiin, että erityisesti tekstityskäännöksissä kääntäjän tuskin olisi mahdollista käyttää näitä menetelmiä, sillä ne vaativat tilaa, jota tekstityskäännöksissä muutenkin on niukalti. Lisähuomautuksen käyttöä pidettiin erityisen epätodennäköisenä, mutta yllättävää kyllä suomenkielisissä tekstityskäännöksissä on yksi tapaus, jossa kyseistä menetelmää oli käytetty. Saksankielisten dubbauskäännösten kääntäjä ei ole käyttänyt kertaakaan kyseistä menetelmää. Dubbauskäännöksissä olisi formaatin vuoksi ollut vielä vaikeampi käyttää Lisähuomautus-menetelmää kuin tekstityskäännöksissä, sillä lisähuomautuksia ei voi lisätä ääninauhalle tai ne päättyvät suoraan sarjan hahmojen ”suuhun”. Ei ole luonnollista, että sarjan hahmo alkaisi yhtäkkiä selittää käyttämänsä sanaleikkia. Osasyynä edellä mainittujen menetelmien käytön vähäisyyteen on varmasti myös ajan puute, sillä sanaleikkien keksiminen ja sijoitta-

minen kohtiin, joissa niitä lähdetekstissä ei ollut vaatii kääntäjältä luovuutta ja kekseliäisyyttä ja siten myös enemmän aikaa.

TAULUKKO 2: Aineistossa käytetyt käännösmenetelmät kielittäin eriteltynä.

menetelmä	suomi		saksa	
	kertaa	%	kertaa	%
Sanaleikki → sanaleikki	11	28,2	13	33,3
Sanaleikki → ei-sanaleikki	3	7,7	0	0
Sanaleikki → samankaltainen/muu retorinen keino	5	12,8	6	15,4
Sanaleikki → sanaleikin poisjätto	15	38,5	14	35,9
Lähdekielinen sanaleikki → kohdekielinen sanaleikki	4	10,3	6	15,4
8) Sanaleikki → lisähuomautus	1	2,6 %	0	0
yhteensä	39	100	39	100

6.2.1 Menetelmä: sanaleikki → sanaleikki

Tapauksissa, joissa sanaleikki on onnistuttu säilyttämään siirryttäessä lähdekielisestä tekstistä kohdekieliseen tekstiin, yleisin käännösmenetelmä on sanaleikin kääntäminen sanaleikiksi. Tätä menetelmää on suomenkielisissä käännöksissä käytetty 11 kertaa (28,2 %) ja saksankielisissä käännöksissä 13 kertaa (33,3 %).

Kuten teoriaosuudessa Delabastitaa lainaten mainittiin (ks. luku 4.4), saattaa tämän menetelmän tuloksena syntyvä kohdekielinen sanaleikki ”erota lähdekielisestä sanaleikistä vähän tai suurestikin muodoltaan”. Esimerkki sanaleikistä, joka on muuttanut käännösvaiheessa muotoaan, esiintyy jaksossa 19 kohtauksessa, jossa Frasier ja Niles istuvat kahvilassa ja kauhistelevat kallistuneita biscotteja.

Esimerkki 29:

Niles: "Have you noticed there are fewer hazelnuts in these biscotti?"

Frasier: "So I'm not crazy."

Niles: "And yet they've gone up twenty-five cents."

Frasier: "Oh, fewer nuts, more money - something I've been aspiring to for my entire professional life!"

Sanaleikin teho syntyy siitä, että sana *nut* tarkoittaa englanniksi *pähkinää* (Hurme ym. 2001, 791), mutta puhekielessä myös *hullua* tai mieleltään järkkynyttä ihmistä (Rekiaro 2008, 423). Koska Frasier on ammatiltaan psykiatri, voidaan *nut* tulkita viittaukseksi hänen potilaisiinsa. Lähdekielinen sanaleikki edustaa siis homonymiaa. Käännettäessä suomeen päin sanaleikin muoto on kuitenkin muuttunut, sillä suomenkielisissä tekstityskäännöksissä sanaleikki perustuu paronymiaan:

Käännös:

Niles: "Pähkinöitä on vähemmän."

Frasier: "En siis kuvitellut sitä."

Niles: "Silti hinta on noussut."

Frasier: "Vähän pähkäiltävää, lisää rahaa. Siinä urani tavoite."

Suomenkielisen sanaleikin teho syntyy siitä, että sanat *pähkinä* ja *pähkäillä* muistuttavat kirjoitus- ja äänneasultaan toisiaan, vaikka eivät olekaan täysin toisiaan vastaavia.

Myös saksankielisessä aineistossa on esimerkki tapauksesta, jossa sanaleikki on vaihtanut käännös-vaiheessa muotoaan. Esimerkiksi jaksossa 1 esiintyvä sanaleikki edustaa lähdekielisessä aineistossa homonymiaa, sillä englanniksi sanat *Moon-Crane* (Daphnen oletettu sukunimi) ja *moon crane* (kuussa oleva *nostokurki* (Hurme ym. 2001, 262)) ovat yhteneväisiä sekä kirjoitus- että äänneasultaan:

Esimerkki 30:

Niles: "So, now you've met the whole Crane clan!"

Clive: "Although, Daphne, I noticed in the phone book your surname

still is Moon.”

Niles: “That must be an old book. Now she hyphenates; it's Moon-Crane.”

Martin: “I remember the first time I ever drove a moon crane.

I nearly rolled it into the Sea of Tranquility.”

Saksankielinen käännös puolestaa edustaa paronymiaa, sillä sanaleikki syntyy siitä, että Niles valehtelee Daphnen uuden nimen olevan Moon-Crane, joka innostaa isä Martinin vitsailemaan siitä, kuinka hän mukamas aikoinaan ajoi *nosturia* (*Kran* (Korhonen 2008, 944)) *kuussa* (*Mond* (Korhonen 2008, 1060)). Sanat *Moon-Crane* ja *Mondkran* ovat toistensa paronyymejä, sillä niillä on hyvin samanlainen kirjoitus- ja äänneasu.

Käännös:

Niles: „Also, damit kennen Sie den gesamten Clan der Cranes.“

Clive: „Ja, obwohl Daphne, du stehst im Telefonbuch immer noch unter Moon.“

Niles: „Das war bestimmt ein altes Buch. Ihr neue Name lautet Moon-Crane.“

Martin: „Ich weiss noch als ich das erste Mal an einem Mondkran saß.

Beinahe hatte ich ihn im Meer der Stille versenkt.

Sekä suomen- että saksankielisistä käännösaineistoista esiintyy esimerkkejä myös tapauksista, joissa sanaleikki on säilynyt samaa tyyppiä edustavana kielestä toiseen siirryttäessä. Esimerkiksi jaksossa 2 esiintyvän paronymiaan perustuva sanaleikki on käännetty paronyymisanaleikiksi sekä suomen- että saksankielisessä tekstissä.

Esimerkki 31:

Niles: “I had an abysmal day. Remember the ad I placed?”

Frasier: “Oh yes - "Dr. Niles Crane, Jung specialist," blah blah blah.”

Niles: “Yes. Well, they’ve made a tiny little typo. See if you can find it.” [antaa Frasierille sanomalehden]

Frasier: "Dr. Niles Crane... Hung specialist." Oh, my!"

Englanninkielisessä sanaleikissä paronymisia sanoja ovat *Jung* ja *hung*. Sanaleikin teho syntyy siitä, että Niles on halunnut mainoksessaan ilmoittaa olevansa erikoistunut sveitsiläisen psykiatri Carl Gustav Jungin teorioihin, mutta painovirheen takia hän ilmoittaakin olevansa *hung*, eli mies, jolla on iso penis (Rekiaro 2008, 319). Saksankielisessä sanaleikissä viittaus Jungiin on sama kuin englanninkielisessä, mutta painovirheen tuloksena syntynyt titteli *Jungenspezialist* viittaa siihen, että Niles olisi erikoistunut nuoriin poikiin (*Junge* (D-DUW 2011, 947–948)). Tämän voi puolestaan halutesaan ymmärtää kaksimielisenä viittauksena siihen, että Nilesin erikoistuminen nuoriin poikiin ei olisi pelkästään lääketieteellistä.

Käännös:

Niles: „Ich hatte einen furchtbaren Tag. Ich habe doch annonciert.“

Frasier: „Ah ja, Dr. Niles Crane, Jung-Spezialist, bla bla bla.“

Niles: „Ja, Sie haben einen kleinen Druckfehler gemacht. Sie doch mal ob du ihn findest.“

Frasier: „Niles Crane, Jungenspezialist.“

Käännös:

Frasier: ”Oliko sinullakin huono päivä?”

Niles: ”Hirveä. Muistatko ilmoitukseni?”

Frasier: ”Tohtori Niles Crane jne.”

Niles: ”Siihen ilmaantui painovirhe. Löydätkö sitä?”

Frasier: ”Ori Niles Crane... Voi sentään.”

Suomenkielisessä tekstityskäännöksessä esiintyvän sanaleikin voidaan myös katsoa edustavan paronymiaa, sillä nähdessään sanan *ori* tässä kontekstissa vastaanottaja automaattisesti ajattelee sanaa *tohtori*, koska näiden kahden sanan kirjoitusasut ovat tarpeeksi lähellä toisiaan.

Joissakin käännöksissä suomen ja saksan kääntäjät ovat päätyneet hyvinkin erilaisiin ratkaisuihin, mutta joistakin käännöksistä löytyy myös samankaltaisuuksia. Erityisen mielenkiintoinen on jaksossa 23 esiintyvän sanaleikin käännösratkaisuihin liittyvä sattuma. Sekä suomen että saksan kääntäjät ovat päätyneet samaan ratkaisuun, joka eroaa jonkin verran lähdekielisestä tekstistä.

Englanninkielinen sanaleikki syntyy homofoniasta, sillä sanat *stake* (to be at stake = olla vaakalaudalla (Hurme ym. 2001, 1233)) ja *steak* (suom. *pihvi* (Hurme ym. 2001, 1242)) ääntyvät samalla tavoin. Koska Eddie on koira, se haukkuu kuullessaan sanan *stake*, koska ajattelee pihviä.

Esimerkki 32:

Frasier: "On the one hand, you know, perhaps I'm afraid if Niles and Maris reconcile, well then we may lose the friendship he and I developed during their separation. On the other hand, if Maris does take him back, well then I won't have to feel so responsible for him. There's just so much at stake!"

[Eddie haukkuu]

Frasier: "Oh, not that kind of steak!"

Vaikka Frasierin lauseen "There's just so much at stake" suomenkieliseksi käännökseksi olisi ollut useampia vaihtoehtoja kuten *olla vaakalaudalla*, *olla panoksena*, *olla pelissä* (Hurme ym. 2001, 1233), on kääntäjä päätenyt valitsemaan juuri vaihtoehdon *olla pelissä*:

Käännös:

Frasier: "En tajua, miksi tämä päätös ottaa niin voimille. Siinä on niin monta osatekijää. Ehkä pelkään, että jos Niles sopii Marisin kanssa, ystävytemme kärsii. Toisaalta, jos Maris ottaa hänet takaisin, en tunne olevani enää vastuussa hänestä. Pelissä on niin paljon."

[Eddie haukkuu]

Frasier: "Ei sellaisessa pelissä."

Saksan kielessä vaihtoehtoja kyseisen lauseen käännökselle ei ole yhtä monta kuin suomen kielessä, ja saksankielisessä käännöksessä ollaankin päädytty samaan vaihtoehtoon *auf dem Spiel stehen* (*olla pelissä*, *olla panoksena* (Korhonen 2008, 1428)).

Käännös:

Frasier: „Einerseits habe ich vielleicht Angst, dass wenn Niles and Maris sich wieder vertragen, unsere Freundschaft kaputt geht, die wir in Laufe seiner Trennung aufgebaut haben. Andererseits natürlich, wenn Maris ihn wieder aufnimmt, dann möchte ich mich nicht so verantwortlich für ihn fühlen. Es steht einfach so viel auf dem Spiel.“

[Eddie haukkuu]

Frasier: „Nein ich will nicht mit dir spielen. Lass das!“

On kiehtovaa huomata, että vaikka molempien käännösten sanaleikit eroavat muodoltaan lähdekielistä sanaleikistä, ne ovat keskenään ”identtisiä”. Koska saksa ja englantia ovat keskenään sukua toisin kuin suomi ja englantia tai suomi ja saksa, olisi ollut todennäköisempää, että englanninkielinen sanaleikki ja sen saksankielinen käännös olisivat muodollisesti lähempänä toisiaan, ja suomenkielisen käännös eroaisi niistä. Jostain syystä kielet ovat kuitenkin kehittyneet niin, että riskeeraamista merkitsevässä sanonnassa puhutaan Suomessa ja Saksassa pelissä olemisesta, kun taas englannin kielessä puhutaan kirjaimellisesti *panoksena olemisesta* (Hurme ym. 2001, 1233).

Saksankielisessä aineistossa on myös yksi esimerkki tapauksesta, jossa kääntäjä oli pyrkinyt käyttämään menetelmää 1 siinä täysin onnistumatta. Jaksossa 16 Roz selittää Frasierille (joka ei ymmärrä urheilusta mitään) baseball-pelistä, jossa hän on ollut pelaamassa.

Esimerkki 33:

Roz: “All right, the guy on second, one guy's out, I drive one to the gap.

The throw-the-cop man is late, our guy stays at home and I try to stretch it to a double. I make a beautiful hook slide right into the tag. How can I be out?!”

Frasier: “I'm still trying to understand why you drove to the Gap in the middle of the game.”

Englanninkielisen sanaleikin teho perustuu sanan *gap* kaksoismerkitykseen. Roz tarkoittaa sanoessaan “drive one to the *gap*” lyöneensä pallon ulkokentälle seisseiden vastustajan pelaajien väliin

(Glossary of baseball). Frasier taas ei ymmärrä Rozin käyttämään urheiluslangia, ja kuvitteleeikin siksi Rozin kirjaimellisesti ajaneen GAP:iin, joka on amerikkalainen tavaratalo. Saksankielisessä käännöksessä kääntäjä on yrittänyt säilyttää sanaleikin, joskin erilaisena:

Käännös:

Roz: „Also, auf der zweiten Base stand einer und ich serviere ein dickes Ei ins linke Feld, der Wurf zurück kommt zu spät und unsere Mann ist sicher und ich erreiche die zweite Base mit einem lehrbuchmässig schönen Hookslideschritt. Wie kann ich da aus sein?„

Frasier: „Also verstehe ich nicht wieso servieren Sie dem mitten im Spiel ein Ei?“

Saksankielisessä sanaleikissä kääntäjä on ilmeisesti pyrkinyt siihen, että Rozin repliikissä *ein Ei servieren* tarkoittaisi pallon lyömistä, ja Frasierin repliikissä kirjaimellisesti *kananmunan* (Korhonen 2008, 530) tarjoilemista jollekulle. Perusteellisen taustatutkimuksen ja saksaa äidinkielenään puhuvien henkilöiden kanssa käytyjen keskustelujen jälkeenkään ei kuitenkaan ollut mahdollista löytää vahvistusta sille, että Saksassa olisi tapana käyttää kyseistä fraasia urheilun yhteydessä. Saksalaiset natiivit eivät tunnistaneet sanan *Ei* tarkoittavan syöttöä tai lyöntiä. Siksi kyseinen tapaus herättääkin kysymyksen siitä, kumman menetelmän alle kyseinen käännös pitäisi lukea. Kääntäjä on mielestään käyttänyt menetelmää sanaleikki → sanaleikki, sillä hän on pyrkinyt luomaan sanaleikin kohdekieliseen tekstiin. Voitaisiin kuitenkin väittää, että tosiasiassa käytetty menetelmä on kuitenkin menetelmä numero neljä (sanaleikki → sanaleikin poisjättö), sillä todellisuudessa sanaleikki ei ole siirtynyt kohdekieleen siinä mielessä sanaleikkinä, että ainakaan suurin osa kohdekielisestä yleisöstä tunnistaisi sitä sanaleikiksi. Koska tässä tutkielmassa kuitenkin tarkastellaan sanaleikkien kääntämistä nimenomaan kääntäjän näkökulmasta, on kyseinen käännös laskettu menetelmän sanaleikki → sanaleikki alle, sillä kääntäjä on mielestään kääntänyt sanaleikin sanaleikiksi.

6.2.2 Menetelmä: sanaleikki → ei-sanaleikki

Menetelmää, jossa sanaleikki käännetään ei-sanaleikiksi (käännös ei ole sanaleikki, mutta onnistuu säilyttämään joko alkuperäisen sanaleikin molemmat merkitykset tai toisen sen merkityksistä), on

käytetty suomenkielisissä tekstityskäännöksissä kolme kertaa (7,7 %) ja saksankielisissä dubbauskäännöksissä ei kertaakaan.

Esimerkiksi jaksossa 7 esiintyvä sanaleikki, joka lähdetekstissä on homonymiaan perustuva sanaleikki, jossa Nilesin lauseen voi ymmärtää kahdella tavalla, on käännetty suomeksi siten, että humoristisen sävy säilyy, mutta kielellä leikittely katoaa.

Esimerkki 34:

Niles: "Oh, well, I've never cooked a turkey before, but the recipe's here,
I guess I can fumble my way through. How far along are you?"

Lilith: "I'm nearly done defrosting."

Niles: "And the turkey?"

Lilith: "Might I suggest you stuff it?"

Kuten sivulla 18 jo selitettiin (Esimerkki 4), lähdekielisen sanaleikin teho syntyy siitä, että Lilithin vastauksen voidaan tulkita tarkoittavan joko hänen oman sulamisensa tai kalkkunan sulamisen olevan lähes valmis. Koska Lilithin hahmo on tunnettu kylmäkiskoisuudestaan, tarttuu Niles tilaisuuteen ja tahallaan ymmärtää Lilithin lauseen niin, että Lilith tarkoittaa itseään ja omaa sulamistaan. Siksi Niles tiedustelee vielä erikseen, miten kalkkunan sulaminen edistyy. Suomenkielisessä käännöksessä Lilithin lausahdus ei ole yhtä suoraan monitulkintainen, sillä mikäli Lilith puhuisi suoraanaisesti itsestään, hän sanoisi "sulamiseni on loppuillaan."

Käännös:

Niles: "Olen ensikertalainen, mutta enköhän selviä reseptin avulla.

Kuinka pitkälle olet päässyt?"

Lilith: "Sulaminen on loppuillaan."

Niles: "Entä kalkkuna?"

Lilith: "Sinä saat täyttää sen."

Näin ollen suomenkielisessä käännöksessä vastaanottaja kyllä ymmärtää Nilesin jatkokysymyksen kuultuaan, että Niles vitsailee Lilithin kustannuksella. Koska käännöksessä Lilithin vastaus ei kui-

tenkaan ole suoraan monitulkintainen, ei sanaleikki kyseisen lauseen käännöksessä ole säilynyt sanaleikkinä. Samassa sananvaihdossa esiintyvä toinen sanaleikki, Lilithin vastaus ”might I suggest you stuff it?” (ks. s. 19) on jäänyt kokonaan pois käännöksestä. Vain lauseen kirjaimellinen merkitys ”sinä saat täyttää sen” on jäänyt näkyviin käännökseen. Tämäkin ratkaisu edustaa siis Delabastitan luokittelun (ks. luku 4.4) mukaan menetelmää sanaleikki → ei-sanaleikki.

Myös jakson 14 tekstityksissä esiintyy käännös, jossa sanaleikin merkitys on vain osittain pystytty säilyttämään. Kyseessä on sama sanaleikki, joka esiteltiin jo sivulla 46 (Esimerkki 15).

Esimerkki 15:

Niles: “Holding on a bit tight there, Baby, aren't you? Go to your perch.
Go to your perch. Frasier, this bird's holding onto my scalp. I can't pull it off.”
Frasier: “Niles, after that jaunty beret you wore to brunch last
Sunday, you can pull anything off.”

Suomennoksesta selviää, että Frasier vertaa Nilesin päässä istuvaa lintua Nilesin aiemmin käyttämään kamalaan baskeriin, mutta kielellä leikittelyn ulottuvuus katoaa. Toinen alkuperäisen sanaleikin merkityksistä kuitenkin säilyy, joten käännös lasketaan kuuluvaksi menetelmään sanaleikki → ei-sanaleikki.

Käännös:

Niles: ”Sinulla on aika tiukka ote, Baby. Lennä orrellesi. Baby pitää kiinni
päänahastani. En saa sitä irti.”
Frasier: ”Tuo on pientä verrattuna siihen baskeriin, jota kerran käytit.”

6.2.3 Menetelmä: sanaleikki → samankaltainen/muu retorinen keino

Menetelmää, jossa sanaleikki käännetään käyttäen samankaltaista tai muuta retorista keinoa, on saksankielisissä dubbauskäännöksissä käytetty kuusi (15,4 %) ja suomenkielisissä tekstityskäännöksissä viisi kertaa (12,8 %). Useimmiten sanaleikin tilalla käytetty keino on Delabastitan menetelmän kuvauksessaan mainitsema ironia (ks. luku 4.4), sillä se lienee helpoimmin välitettävissä ja vastaanot-

tajan ymmärrettävissä. Muiden Delabastitan mainitsemien keinojen, kuten allitteraation tai toiston, käyttäminen vaatisi kääntäjältä todennäköisesti enemmän aikaa ja vaivaa, ja erityisesti tekstitys-käännöksissä tilan rajallisuus todennäköisesti estää kyseisten keinojen käytön.

Sivulla 49 (Esimerkki 20) esitellyn, jaksossa 11 esiintyneen sanaleikin molemmista käännöksistä itse sanaleikki on kadonnut, mutta ironia, ja sitä kautta huumori, säilynyt.

Esimerkki 20:

Frasier: "Oh, pish-tosh! It's not as though I'll be addressing the Supreme Court, I'll simply be talking to the board!"

Martin: "Well, they will be by the time he gets through!"

Käännös:

Frasier: "Pötyä, ei se ole mikään korkein oikeus."

Martin: "On siinä vaiheessa, kun tuon pälpätys loppuu."

Suomenkielisessä käännöksessä ironia syntyy siitä, että Martin toteaa Frasierin jaarittelun todennäköisesti kestävän niin kauan, että juttu olisi samassa ajassa jo voitu viedä korkeimpaan oikeuteen asti. Saksankielisessä käännöksessä ironia syntyy siitä, että kun Frasier kertoo menevänsä puhumaan taloyhtiön hallitukselle, Martin tokaisee sarkastisesti: "Sitähän he juuri kaipaavatkin."

Käännös:

Frasier: „Ach, Blödsinn! Ich wende mich nicht an das oberste Bundesgericht, ich rede doch nur mit dem Vorstand.“

Martin: „Ja, ich glaube das hatte den gerade noch gefehlt.“

Lisäksi jaksossa 19 esiintyvän sanaleikin, jonka suomenkielinen käännös esiteltiin jo sivulla 52 (Esimerkki 24) saksankielinen käännös on rakennettu ironiaa hyväksikäyttäen. Jaksossa Frasier saapuu kotiin ja löytää Daphnen puhumasta puhelimeen oudolla aksentilla:

Esimerkki 35:

Frasier: "What the hell are you doing?"

Daphne: "Making dinner reservations."

Frasier: "Not that, the voice."

Daphne: "I'm trying my American."

Frasier: "You're certainly trying this American!"

Sanaleikki syntyy siitä, että verbillä *try* on kaksi eri merkitystä: *kokeilla* ja *koetella* (Hurme ym. 2001, 1379). Daphne siis sanoo *kokeilevansa* amerikkalaista aksenttiaan, kun taas Frasier tarkoittaa Daphnen *koettelevan* häntä ja hänen hermojaan. Saksankielisessä käännöksessä alkuperäinen sanaleikki on kadonnut, mutta humoristinen vaikutus on säilynyt Frasierin viimeisen lausahduksen ironian avulla:

Käännös:

Frasier: „Was soll denn das?“

Daphne: „Ich lass mir nur einen Tisch reservieren.“

Frasier: „Das nicht. Die Stimme.“

Daphne: „Ich versuche Amerikanischer zu sein.“

Frasier: „Und ich dachte schon am Stimmbruch“

Saksannoksessa Frasier toteaa lopussa luulleensa Daphnen kärsivän *äänenmurroksesta* (*Stimmbruch* (Korhonen 2008, 1472)), millä hän pyrkii ironisesti huomauttamaan Daphnelle, että tämän aksentileikittely ärsyttää häntä.

Aineistossa esiintyy yksi tähän menetelmään kuuluva käännösratkaisu, joka on erittäin mielenkiintoinen, sillä se edustaa (tässä aineistossa ja ehkä myös yleisemmin käännösmaailmassa) harvinaista ratkaisua, jossa kääntäjä on käännöstä tehdessään lähtenyt kauaksi lähtötekstistä säilyttääkseen kohtauksen humoristisuuden. Jaksossa 19 esiintyvän sanaleikin, jonka lähdekielinen versio (Esimerkki 29) ja suomenkielinen käännös on jo esitelty sivulla 58, saksankielisessä käännöksessä kääntäjä on kokonaan luopunut sanan *nut* ympärille rakentuvasta sanailusta, ja tehnyt oman, alkuperäisestä poikkeavan, mutta huumorin välittämisen kannalta varsin onnistuneen ratkaisunsa:

Esimerkki 29:

Niles: "Have you noticed there are fewer hazelnuts in these biscotti?"

Frasier: "So I'm not crazy."

Niles: "And yet they've gone up twenty-five cents."

Frasier: "Oh, fewer nuts, more money - something I've been aspiring to for my entire professional life!"

Käännös:

Niles: „Ist dir aufgefallen, dass die Biscotti immer kleiner werden?“

Frasier: „Dann bin ich also nicht verrückt.“

Niles: „Und sie sind ein Vierteldollar teurer geworden.“

Frasier: „Hm.. Kleiner aber dafür teurer – Nach dem Motto bist du auch deine Ehe mit Maris eingegangen.“

Kääntäjä on muuttanut keskustelua siten, että Niles toteaa pähkinöiden vähentymisen sijasta biscottien koon pienentyneen. Lisäksi Niles huomauttaa biscottien myös kallistuneen, mihin Frasier vastaa: ”Hmm... pienempi mutta sitäkin kalliimpi – samaa kaavaa noudatit naidessasi Marisin.” Näin kääntäjä on onnistunut säilyttämään tilanteen humoristisuuden, vaikka alkuperäinen sanaleikki on korvaantunut täysin toisenlaisella vitsillä. Tässä kääntäjä myös osoittaa tuntevansa sarjan syvällisemmin, sillä viittaus Nilesin entisen vaimon luonteeseen ja ulkonäköön vaatii laajempaa tuntemusta sarjasta kuin vain kyseisen jakson katsomista. Kohdeyleisön kannalta kääntäjän ratkaisu on toimiva, sillä käännös säilyttää tilanteen hauskuuden ja sopii kyseiseen tilanteeseen siitä huolimatta, että lähtee kauas lähdetekstistä. Kyseinen käännös on ainoa aineistossa esiintyvä esimerkki tilanteesta, jossa kääntäjä on lähtenyt kauas lähdetekstistä pystyäkseen säilyttämään tilanteen huumorin ja välittämään sen eteenpäin kohdeyleisölle.

6.2.4 Menetelmä: sanaleikki → sanaleikin poisjättö

Kuten jo aiempien tutkimusten (Gottlieb 1997) perusteella saattoi olettaa, sanaleikin kokonaan kääntämättä jättäminen on sekä suomenkielisissä tekstityskäännöksissä että saksankielisissä dubbaus-

käännöksissä yleisin käytetty menetelmä (suomi 38,5 %, saksa 35,9 %). Tämä oli myös tutkielman tutkimushypoteesi.

Ehkä hieman yllättävää on kuitenkin se, että kahden formaatiltaan ja kieleltään eri käännösaineiston välillä ei tämän menetelmän käytön suhteen ollut suurtakaan eroa. Saksankielisissä dubbauskäännöksissä sanaleikki oli jäänyt pois 14 kertaa (35,9 %) ja suomenkielisissä tekstityskäännöksissä 15 kertaa (38,5 %). Ero on prosentuaalisestikin varsin pieni (2,6 %), ja absoluuttisesti on kyse kappalemäärältään vain yhden käännöksen erosta. On jokseenkin yllättävää, että saman formaatin ja ”kielelisukupuun” sisällä käännettäessä (englanti-saksa) on sanaleikki jollain tavoin pystytty säilyttämään vain yhden kerran enemmän kuin formaatista toiseen toisilleen ei sukua olevien kielten välillä käännettäessä (englanti-suomi). Tähän on mahdotonta esittää yksiselitteistä syytä, sillä vaihtoehtoja on useita: kääntäjän kompetenssi, aikataulun kiireellisyys, lähdekielisten sanaleikkien joissakin tapauksissa mahdollinen korkea kulttuurispesifisyys jne.

Koska sanaleikin poisjättöjä käännöksissä on niin monia, kaikkien esimerkkien esitleminen ei tässä kohtaa ole tarkoituksenmukaista tai hedelmällistä. Seuraavassa esitellään kuitenkin muutamia esimerkkejä kohdista, joissa joko toisen tai molempien kielten kääntäjät ovat joutuneet suosiolla jättämään sanaleikin pois, ovat yrittäneet kääntää sanaleikin siinä onnistumatta tai eivät mahdollisesti ole edes tunnistaneet lähdetekstissä ollutta sanaleikkiä.

Esimerkki sanaleikistä, jonka molempien kielten kääntäjät ovat joutuneet jättämään pois käännöksestään, löytyy jaksosta 2, missä Frasier keskustelee Rozin kanssa:

Esimerkki 36:

Frasier: “I suppose you were Miss popular at high school.”

Roz: “I would say yes.”

Frasier: “I’m guessing that explains why, too!”

Lähdekielinen sanaleikki syntyy Rozin käyttämän lauseen verbimuodosta, joka voi edustaa sekä preesensia että imperfektiä. Kun Frasier toteaa Rozin kai olleen todella suosittu koulussa, Rozin vastaus ”sanoisin kyllä” voidaan tulkita myös siten, että Roz on menneisyydessä (eli siis kouluai-

koina) usein sanonut kyllä. Tämän Frasier puolestaan arvelee tarkoittavan sitä, että Roz on sanonut nimenomaan pojille kyllä, ja toteaa: ”No se varmaan selittääkin miksi”. Tällaista verbin muodon synnyttämää tapahtuman ajankohdan monitulkintaisuutta on vaikea löytää muista kielistä, ja siksi sekä suomen- että saksankielisestä käännöksestä sanaleikki on jäänyt pois:

Käännös:

Frasier: ”Sinä kai olit koulun suosituin tyttö.”

Roz: ”Niin olin.”

Frasier: ”Syykin on helppo arvata”

Käännös:

Frasier: „Sie waren bestimmt allgemein beliebt auf der High school.“

Roz: „Ich kann nicht klagen.“

Frasier: „Ja, das kann ich mir vorstellen.“

Toinen esimerkki sanaleikistä, joka on myös jäänyt kääntämättä molemmissa kielissä, esiintyy jaksossa 7.

Esimerkki 37:

Lilith: ”I am so nervous, I feel as though all the color has drained from my face.

How is my makeup?”

Frasier: ”Well, you could use a pinch.”

Lilith: ”Do I have time?”

Frasier: ”No, you could use a pinch.” [nipistää Lilithiä poskesta]

Lähdekielinen sanaleikki syntyy sanan *pinch* kaksoismerkityksestä. *Pinch* voi tarkoittaa sekä *pienää määrää* että *nipistystä* (Hurme ym. 2001, 892). Joten kun Lilith kysyy tarvitseeko hän lisää meikkiä peittämään kalpeita kasvojaan ja Frasier vastaa ”you could use a pinch”, voi se tarkoittaa joko sitä, että Lilith voisi hieman lisätä meikkiä, tai sitä, että hän voisi kaivata pientä nipistystä. Frasier tarkoittaa jälkimmäistä ja nipistää Lilithiä poskesta antaakseen sille hieman lisää väriä.

Suomenkielisessä käännöksessä sanaleikki on jäänyt kokonaan pois, ja samalla kääntäjä on lyhentämällä Lilithin ja Frasierin välistä sanailua saanut säästettyä tilaa, mikä on usein tarpeen tekstityskäännöksiä tehtäessä.

Käännös:

Lilith: "Olen niin hermostunut, että olen varmasti aivan kalpea.

Onko meikkini kunnossa?"

Frasier: "Tarvitset punaa."

Lilith: "Ehdinkö lisätä sitä?"

Frasier: "Minä laitan."

Saksankielisessä käännöksessä ei ole samanlaista lyhentämisen tarvetta, sillä kyse on dubbauskäännöksestä, joten "tilaa" on enemmän kuin tekstityskäännöksissä.

Käännös:

Lilith: „Ich bin so nervös. Mir ist als sei alle Farbe aus meinem Gesicht gewichen. Wie ist mein Make-up?"

Frasier: „Es fehlt noch der letzte Kniff."

Lilith: „Oh, wenn ich noch Zeit hab..."

Frasier: „Nein, nein, nein, es geht doch so."

Vaikka saksankielinen käännös on pituudeltaan lähempänä lähdekielistä tekstiä kuin suomenkielinen käännös, on sanaleikki silti jäänyt kääntämättä, sillä sanalla *Kniff* ei ole saksan kielessä samanlaista kaksoismerkitystä kuin sanalla *pinch* englannissa.

Esimerkki sanaleikistä, jota sekä suomen- että saksankielinen kääntäjä on yrittänyt kääntää sanaleikin sanaleikkinä siinä kuitenkin täysin onnistumatta, esiintyy jaksossa 5, jossa Niles on seuraamassa koripallopelejä. Pelissä kentällä on Reggie, koripallonpelaaja, jonka henkisenä valmentajana Niles on toiminut.

Esimerkki 38:

Niles: "I gather Reggie's not performing up to par this evening?"

Katsoja: "You got that from all the booing, huh? Nice counselling,

Doc – he's been throwing up bricks all night!"

Niles: "Judging from that empty tureen of nachos and cheese you may be joining him."

Lähdekielinen sanaleikki syntyy fraasin *throw up bricks* kaksoismerkityksestä. Normaalisti *throw up* tarkoittaa oksentamista (Hurme ym. 2001, 1334). Koripalloyhteydessä *throw up bricks* tarkoittaa kuitenkin epäonnistunutta korin ohi menevää heittoa, joka kimpoaa korin reunasta poispäin (Glossary of basketball terms), mitä Nilesin kanssa keskusteleva katsoja tarkoittaa. Niles ärsyyntyy siitä, että katsoja arvostelee hänen valmennustaitojaan, ja tokaisee katsojalle, että tyhjästä nacho-juusto-korista päätellen kyseiselle katsojalle käy kohta samoin kuin Reggielle. Tässä Niles kuitenkin viittaa *throw up* verbin toiseen merkitykseen, eli siihen, että ylensyönyt katsoja todennäköisesti pian oksentaa.

Suomenkielisessä käännöksessä kääntäjä on lähtenyt hakemaan samantyyppistä sanaleikkiä, mutta lopputulos ei ole kovin onnistunut, sillä oikeastaan molemmat lähdekielisen sanaleikin merkityksistä katoavat.

Käännös:

Niles: "Reggie ei taida olla terässä."

Katsoja: "Buuauksestako päättelet? Loistavaa terapiaa. Mies on laukonut tiiliä koko illan."

Niles: "Tuosta pikaruoasta päätellen teillä voi olla sama kohtalo."

Suomenkielessä fraasi *laukoa tiiliä* ei oikeastaan tarkoita mitään. Koripallossa ei puhuta tiilien laukomisesta silloin kun joku heittää ohi korista, eikä ylensyönyt ihminenkään lauo tiiliä, vaan *laattaa* (Jarva & Nurmi 2009, 173) tai *oksentaa*.

Käännös:

Niles: „Eh, kann es sein, dass Reggie heute Abend nicht in bester Verfassung ist?“

Katsoja: „Erkennen Sie das an den Buu-Rufen, häh? Sie sind ja eine tolle Hilfe für ihn, er spielt als würde er gleich Blei kotzen.“

Niles: „Ihrer leeren Käse-Makaronenschachtel nach dürfen Sie auch bald so weit sein.“

Myöskään saksankielisessä käännöksessä kääntäjän valinta ei ole kovin onnistunut. Laajan taustatutkimuksen ja äidinkielenään saksaa puhuvien parissa suoritettujen kyselyiden jälkeenkään fraasia *Blei kotzen* ei tunnistettu. *Blei kotzen* ei siis saksaksi tarkoita urheiluyhteydessä korin ohi heittämistä, eikä myöskään oksentamista, vaikka verbi *kotzen* itsessään sitä tarkoittaakin (Korhonen 2008, 940). Näin ollen saksankielinen yleisö ei tunnista sitä kielellä leikkittelyä, jonka kääntäjä on yrittänyt välittää, vaan lopputulos kuulostaa lähinnä kummalliselta ja keinotekoiselta, samoin kuin suomenkielisessä käännöksessä.

Aineistossa on muutama esimerkki sanaleikistä, joiden kohdalla kääntäjä ei todennäköisesti ole tunnistanut lähdetekstissä esiintyvää sanaleikkiä. Sivulla 48 (Esimerkki 19) esitellyn jaksossa 22 esiintyvän homonyymisanaleikin suomenkielisestä käännöksestä näkyy, ettei kääntäjä todennäköisesti ole tunnistanut sanaleikkiä, sillä suomennos on varsin sekava:

Esimerkki 19:

Roz: "Bulldog and Leo were tight."

Frasier: "Well, Bulldog certainly is."

Käännös:

Roz: "Bulldog ja Leo olivat läheisiä."

Frasier: "Tai ainakin Bulldog."

Suomennoksen perusteella näyttäisi siltä, että suomentaja on tunnistanut vain sanan *tight* yleisemmin käytetyn, kirjakielisen merkityksen, eli sen, että Bulldog ja Leo olivat läheisiä ystäviä. Koska kuvasta kuitenkin näkyy, että Bulldog on selvästi humalassa, ei Frasierin vastauksen viittaus siihen,

että ainakin Bulldog oli *läheinen*, kuulosta vastaanottajasta kovinkaan järkevältä. Kyseinen kohta on myös hyvä esimerkki siitä, kuinka epäloogiseksi alun perin tekstinulkoinen (ks. luku 3.2) sanaleikki muuttuu, kun sen olennaista elementtiä, tekstinulkoista todellisuutta (tässä tapauksessa kuvaa) ei oteta huomioon.

Saksankielisessä käännöksessä kääntäjä sen sijaan on joko tunnistanut sanaleikin, tai ainakin päättänyt seurata käännöksessään kuvan tapahtumia, mistä syntyy vastaanottajan kannalta loogisempi lopputulos:

Käännös:

Roz: „Bulldog und Leo waren enge Freunde.“

Frasier: „Grund genug sich zu betrinken.“

Tällöin, vaikka lähdekielisen tekstin sanaleikki jääkin välittymättä saksankieliselle kohdeyleisölle, on saksankielinen käännös kuitenkin vastaanottajan kannalta looginen ja sopii yhteen kuvan tapahtumien kanssa. Mikäli suomalainen kääntäjä olisi tunnistanut lähdetekstissä esiintyvän sanaleikin, olisi hänkin varmasti pyrkinyt jokseenkin samankaltaiseen lopputulokseen. Nyt suomenkielisen käännöksen sisäinen epäloogisuus sekä lisäksi sen ristiriitaisuus taustalla näkyvän kuvan kanssa muodostavat suomenkielisen vastaanottajan kannalta hämmentävän kokemuksen.

Lisäksi aineistossa esiintyy yksi tapaus, jossa kummankaan kielen kääntäjä ei ole ymmärtänyt lähdekielistä sanaleikkiä. Suomenkielisessä käännöksessä tuloksena on taas vastaanottajan kannalta hämmentävä käännös, kun saksankielisessä käännöksessä loogisuus vastaanottajan kannalta on säilynyt, mutta sisältö muuttunut täysin alkuperäisestä. Lähdekielinen sanaleikki on esitelty tarkemmin sivulla 18 (Esimerkki 3).

Esimerkki 3:

John: “Yeah, class clown – that was me. How is Niles, anyway?”

Frasier: “Ah, er... ah, he’s abroad now.”

John: “Really? Whoa, that must have hurt.”

Frasier: “No, no, I mean, er... yes, I suppose it did!”

Käännös:

John: "Mitä Nilesille kuuluu?"

Frasier: "Hän matkusti pois"

John: "Se varmaan sattui."

Frasier: "Ei... tai siis kyllä."

Suomenkielinen käännös ei ole kovin looginen, ellei vastaanottaja sitten ymmärrä Johnin kysymystä niin, että Nilesin lähtö on varmasti satuttanut Frasieria. Tämä tulkinta ei kuitenkaan ole kovin todennäköinen, sillä kuvasta näkyy että Johnin reaktio on melko riehakas ja epäuskoinen (sillä hänhän kuvittelee Nilesin vaihtaneen sukupuolta). Mikäli John tiedustelisi Frasierin vointia Nilesin lähdön jälkeen, hän olisi varmaankin hillitympi ja myötätuntoisempi. Näin ollen käännöksen ja kuvaruudulla näkyvän reaktion välinen ristiriita johtaa jälleen vastaanottajan kannalta epäloogiseen ja hämmentävään lopputulokseen. Myös käännöksen kirjaimellinen tulkinta, eli että John epäilee pois lähtemisen sattuneen Nilesiin, ei tunnu kovin järkevältä. Miksi matkustaminen sattuisi?

Käännös:

John: „Ja ich war schon ein Klassen-Clown. Wie geht’s Niles überhaupt?“

Frasier: „Oh, er... er ist jetzt im Ausland.“

John: „Erhlich? Ich nehme an wegen den Steuern oder was?“

Frasier: „Nee, eher weil... Ja ich glaub das war auch ein Grund.“

Saksankielisessä käännöksessä ei ole selvää onko kääntäjältä jäänyt lähdekielinen sanaleikki huomaamatta, vai onko hän ymmärtänyt sen mutta jättänyt sen tietoisesti kääntämättä. Joka tapauksessa lopputulos on kohdekielisen yleisön kannalta selkeämpi kuin suomenkielinen käännös. Alkuperäinen sanaleikki tosin katoaa täysin ja samalla tilanteen humoristisuus. Ei ole erityisen vitsikästä, jos joku lähtee maasta pois verojen takia. Vastaanottajan kannalta on kuitenkin parempi, että käännös muodostaa loogisen kokonaisuuden, vaikka ei aina pystyisikään tavoittamaan lähdekielisen tekstin huumoria.

Aiemmin mainitut välitekstit olivat myös esimerkki sanaleikeistä, jotka ovat käännöksistä kadonneet. Kuten todettu, saksankielisissä käännöksissä välitekstejä ei ole käännetty ollenkaan. Suomenkielisissä tekstityskäännöksissä tekstiruudut on käännetty, mutta niissä olevat sanaleikit eivät ole siirtyneet käännökseen.

6.2.5 Menetelmä: lähdekielinen sanaleikki = kohdekielinen sanaleikki

Menetelmä, jossa lähdekielinen sanaleikki on mahdollista kääntää samanlaisena sanaleikkinä kohdekieleen, on aineistossa yllättävän yleinen. Saksankielisessä aineistossa tätä menetelmää on käytetty kuusi kertaa (15,4 %) ja suomenkielisessä aineistossa neljä kertaa (10,3 %). Tuntuu melko yllättävältä, että historialtaan, rakenteeltaan ja sanastoltaan niinkin erilaisista kielistä kuin suomi ja englanti kääntäjän on ollut mahdollista muodostaa useamman kerran lähdekielistä sanaleikkiä täysin vastaava samanlainen sanaleikki kohdekielellä. Tämän menetelmän harvinaisuudesta kertoo myös muun muassa se, että englantilaisen tv-sarjan tanskankielisiä tekstityksiä tutkiessaan Gottlieb (1997) ei maininnut kyseistä menetelmää omassa kääntäjälle määrittämässään menetelmävalikoimassa, jonka hän oli kehittänyt Delabastitan (1996) menetelmävalikoiman pohjalta. Gottlieb (1997, 210) ilmeisesti piti tämän menetelmän käyttöä niin epätodennäköisenä, että valitsi omaan menetelmävalikoimaansa vain menetelmiä, jotka sisälsivät tekstin vähintään jonkinasteista muokkausta kääntäjän toimesta. Gottlieb tosin määrittelee ensimmäiseksi menetelmäksi sanasanaisen käännöksen, mutta ei erottele käännösratkaisuja sen perusteella, säilyykö käännöksessä lähdetekstin humoristinen vaikutelma vai ei (1997, 210).

Useimmissa tapauksissa, joissa lähdekielinen sanaleikki on ollut mahdollista kääntää suoraan kohdekieliseksi sanaleikiksi, on saman menetelmän käyttäminen mahdollista molemmissa kielissä. Esimerkiksi jaksossa 12 esiintyvä sanaleikki, jonka lähdekielinen muoto on jo esitelty sivulla 21 (Esimerkki 6), on kääntynyt ”identtisesti” sekä saksankielisiin dubbauskäännöksiin että suomenkielisiin tekstityskäännöksiin.

Esimerkki 6:

Frasier: “I don't suppose my father told you, but my brother and I happen to be psychiatrists.

Shaw: "Oh, how nice, I always enjoy being in the company of colleagues."

Niles: "I'm sorry, did you say "colleagues" or "Collies?""

Käännös:

Frasier: „Ich weiss nicht, ob das Ihnen mein Vater gesagt hat, aber mein Bruder und ich sind auch Psychoanalytiker.“

Shaw: „Oh, wie schön, ich bin immer sehr gerne in der Gesellschaft von Kollegen.“

Niles: „Bitte verzeihen Sie, sagten Sie Kollegen oder Collies?“

Käännös:

Frasier: "Veljeni ja minä olemme myös psykiatreja."

Shaw: "Sepä mukavaa. Kollegat ovat aina tervetulleita."

Niles: "Anteeksi, sanoitteko kollegat vai colliet?"

Kyseisen sanaleikin sanasanaisen kääntämisen molempiin kohdekieliin mahdollistaa sanojen *colleague* ja *Collie* samankaltaisuus kaikissa aineiston kielissä. Suomen kieleen sana *kollega* on alun perin tullut lainasanana englannin kielestä, ja muistuttaa siksi edelleen muodoltaan englanninkielistä vastinettaan. Myös saksan kielessä sana *Kollege* on muodoltaan lähes samanlainen englanninkielisen vastineensa kanssa. *Collie* taas on koirarodun nimi, joka on ymmärrettävissä useimmissa kielissä sellaisenaan, vaikka rodun nimelle olisi olemassa myös kohdekielinen versio.

Myös jaksossa 13 esiintyvä sanaleikki on ollut mahdollista siirtää kielestä toiseen samanlaisena. Lähdekielinen sanaleikki perustuu sanan *strange* monimerkityksisyydelle englannin kielessä (ks. s. 17 (Esimerkki 2)).

Esimerkki 2:

Frasier: "Well, Niles, I suppose we could share a table. There's a couple of seats available there."

Niles: "Oh, good Lord, we can't sit with strange women."

Frasier: "Why not? We married strange women!"

Käännös:

Frasier: "Voisimme jakaa pöydän. Tuolla on pari tuolia."

Niles: "Emme voi mennä outojen naisten seuraan."

Frasier: "Miksi emme? Me naimme oudot naiset."

Käännös:

Frasier: „Tja Niles, was meinst du, wollen wir uns vielleicht da drüben mit an den Tisch setzen?“

Niles: „Großer Gott, wir können uns doch nicht zu fremden Frauen setzen.“

Frasier: „Wir haben doch auch fremde Frauen geheiratet.“

Sanaleikki on ollut mahdollista siirtää ilman semanttisia muutoksia sekä suomen että saksan kieleen, sillä molemmissa sanaa *strange* vastaavat sanat (suomi = outo (Hurme ym. 2001, 1258), saksa = fremd (Breitsprecher ym. 1983, 1130)) ovat samalla tavoin monimerkityksisiä kuin lähdekielinen sana. Saksan kielessä sana *fremd* ei tosin laukaise aivan yhtä negatiivisia konnotaatioita kuin suomen kielessä sana *outo*, joka useimmiten tarkoittaa omituista tai kummallista. Saksankielessä sana *fremd* kääntyy useimmiten *vieraaksi*, mutta sillä on myös merkitys *outo* (Korhonen 2008, 654), ja tässä kontekstissa vastaanottaja osaa varmasti valita tämän tulkinnan.

Aineistosta löytyy kuitenkin myös tapauksia, joissa lähdekielisen sanaleikin siirtäminen sellaisenaan kohdekieleen on ollut mahdollista vain toisessa kohdekielistä. Esimerkiksi jaksossa 19 esiintyvä sanaleikki on mahdollista siirtää sellaisenaan saksan kieleen, muttei suomen kieleen.

Esimerkki 39:

Niles: „Nein nein, ich könnte nicht schlafen, wenn ich weiß, dass Sie nebenan liegen, total heiß und heiß.“

Sanaleikin siirtäminen suoraan onnistuu saksaan päin käännettäessä, sillä saksankielessä sana *heiß* on samalla tavoin monimerkityksinen kuin englannin kielen sana *hot*. Myös *heiß* kääntyy suomeksi kuumissaan olevaksi henkilöksi (Korhonen 2008, 775), mutta puhekielessä sillä voidaan tarkoittaa myös seksuaalisesti kiihottunutta henkilöä (D-DUW 2011, 813).

Käännös:

Niles: "Ei, en voisi nukkua, jos tietäisin, että olet kuumissasi ja... kuumissasi."

Suomen kielessä muodoltaan samanlaisilla sanoilla ei voida kuvata sekä kuumissaan olevaa että seksikästä henkilöä. Puhekielessä on tosin mahdollista kuvata seksikästä henkilöä sanalla *kuuma*, ja siitä johtaen sanoa jonkun olevan *kuumana*, mikä tarkoittaa jonkun olevan *kiihottunut* (Jarva & Nurmi 2009, 160). Tässä tilanteessa kääntäjän kädet ovat kuitenkin sidotut, sillä Niles ei tekstityskäännöksessä voi suoraan sanoa pitävänsä Daphnea *kuumana*, vaan sanan pitäisi olla tulkittavissa myös siten, että Niles tarkoittaa Daphnen olevan *kuumissaan*. Niles ei myöskään voi sanoa Daphnelle tämän olevan *kuumana*, sillä se kuulostaisi liian puhekieliseltä. Täten kääntäjän on suomenkielisessä käännöksessä ollut pakko luopua lähdekielessä esiintyneestä sanaleikistä.

Aineistossa on tosin myös esimerkki tapauksesta, jossa lähdekielinen sanaleikki on ollut mahdollista siirtää sellaisenaan suomen kieleen, muttei saksan kieleen. Jaksossa 24 esiintyy sanaleikki, jonka teho syntyy siitä, että verbiä *catch* on käytetty siten, että se voidaan ymmärtää konkreettiseksi kiinni jäämiseksi (OALD 2010, 228) tai kuvainnollisesti kiinni jäämiseksi pahanteosta (OALD 2010, 228). Kohtauksessa Frasier ja Niles saapuvat kotiin ja löytävät Daphnen ja Martinin kyseenalaisesta tilanteesta, jossa Daphnen mekon vetoketju on puoliksi auki.

Esimerkki 40:

Daphne: "Doctor Crane was helping me with my dress, and now he's caught."

Frasier: "Yes, he is."

Tällöin verbin *caught* voidaan ymmärtää tarkoittavan joko sitä, että Martin on jäänyt kiinni Daphnen mekon vetoketjuun yrittäessään vetää sitä, tai että Martin on jäänyt kiinni pahanteosta (vähäpukeisen Daphnen katselusta). Suomenkieliseen tekstitykseen sanaleikki on siirtynyt sellaisenaan:

Käännös:

Daphne: "Hän auttoi minua ja jäi kiinni.

Frasier: "Tosiaan."

Suomessa *jäädä kiinni* on samalla tavoin monimerkityksinen kuin englanninkielinen *to be caught*. Molemmissa kielissä samalla verbillä on sekä konkreettinen että kuvainnollinen merkitys. Ihminen voi jäädä kirjaimellisesti kiinni *johonkin* (kuten Martin kyseisessä kohtauksessa Daphnen vetoketjuun) (Kielitoimiston sanakirja) tai jäädä kiinni kiinni/kiikkiin *pahanteosta* (Muikku-Werner ym. 2008, 113). Saksan kielessä kääntäjä on joutunut hieman muuttamaan sanaleikkiä onnistuen kuitenkin säilyttämään sen sanaleikkinä myös käännöksessä.

Käännös:

Daphne: „Dr. Crane hat mir mit dem Reißverschluss geholfen, und jetzt ist er verklemmt.“

Frasier: „Offensichtlich.“

Saksankielessä konkreettista ja kuvainnollista kiinnijäämistä varten on eri verbit. Kuvainnollinen kiinnijääminen esimerkiksi pahanteosta on saksaksi *erwischt sein* (Korhonen 2008, 593), kun taas konkreettisesta kiinnijäämisestä käytetään verbiä *sich verklemmen* (D-DUW 2011, 1888). Sanaleikkiä kääntäessään saksankielinen kääntäjä on valinnut sanan *verklemmt*, sillä se on monimerkityksinen, tosin hieman eri tavoin kuin lähdekielisen sanaleikin *to be caught*. *Verklemmt* voi siis tarkoittaa ihmistä, joka on konkreettisesti jäänyt kiinni johonkin tai ihmistä, joka on käytökseltään estynyt (D-DUW 2011, 1888). Käyttämällä sanaa *verklemmt* kääntäjä on pystynyt säilyttämään tilanteessa lähdekielisen sanaleikin synnyttämän kaltaisen huumorin.

6.2.6 Menetelmä: sanaleikki → lisähuomautus

Jokseenkin yllättävästi myös tämän menetelmän käytöstä löytyy yksi esimerkki suomenkielisestä käännösaineistosta. Esimerkiksi Gottlieb (1997) ei tekstityskäännöksiä menetelmien yhteydessä käsittele tätä menetelmää lainkaan, ilmeisesti pitäen sen käyttöä tekstityskäännöksiä tehtäessä liian epätodennäköisenä. Tämän tutkielman aineistossa esiintyy kuitenkin yksi tapaus, jossa kääntäjä on ilmeisesti todennut joutuneensa yksinkertaisesti liian kinkkiseen paikkaan, jossa sanaleikin kääntäminen sanaleikiksi ei ole ollut mahdollista, muttei myöskään yksinkertaisesti sanaleikin pois jättäminen, sillä se tekisi tekstistä epäloogista. Kyseessä on jaksossa 3 esiintyvä sanaleikki, jonka englanninkielinen versio ja saksankielinen käännös on jo esitelty sivulla 34 (Esimerkki 9).

Esimerkki 9:

Daphne: "Well... in your dream, who was in the shower? Gil. What is a shower? Running water. Who needs water? Fish. What do fish have? Gills! Do you see where I'm going?"
Frasier: "Insane?"

Käännös:

Daphne: "Kuka oli suihkussa? Gil. Mitä suihku on? Vettä.
Kuka tarvitsee vettä? Kalat. Mitä kaloilla on? Gills, kidukset. Tajuatteko?"
Frasier: "Järjetöntä."

Lisähuomautus on tässä sanan *gills* perässä oleva suomennos, *kidukset*. Gil on miehen nimi, ja sarjassa Frasierilla on Gil-niminen kollega. Tässä kohtaa suomentaja ei siis ole voinut jättää sanaa *gills* yksinkertaisesti pois, sillä sanalla viitataan samalla Frasierin kollegaan, ja jättämällä tämä sana pois koko kohtauksen, tai oikeastaan koko jakson, sisältö (Frasier näkee unia Gilistä ja pelkää olevansa ihastunut tähän) muuttuisi. Niinpä kääntäjä on päättänyt säilyttää tekstissä englanninkielisen sanan ja kirjoittaa suomennoksen sen perään. Tämä on erittäin harvinaista, mutta ei mahdotonta tekstityskäännöksissä. Joskus samaa menetelmää näkee sovellettavan myös hieman toisella tavoin, kirjoitta-

malla suomennos sulkuihin: Gills (=kidukset). Tässä tapauksessa kääntäjä on kuitenkin päätenyt kirjoittamaan suomennoksen suoraan sanan perään, kenties tilaa ja merkkejä säästääkseen.

6.3 Yhteenveto

6.3.1 Sanaleikkityyppien vaikutus kääntämiseen

Delabastitan (1996, 135) mukaan polysemiaan (eli myös homonymiaan) perustuvien sanaleikkien kääntämisen pitäisi olla kääntäjälle kaikkein helpointa, ja sanaleikkejä käännettäessä juuri polysemiaan/homonymiaan perustuvien sanaleikkien pitäisi useimmiten säilyä siirryttäessä lähdekielestä kohdekieleen. Tämän tutkielman aineistossa saksan kielen kääntäjä on pystynyt säilyttämään homonymiaan perustuvista sanaleikeistä 50 % (14/28 kpl) sanaleikkeinä myös kohdekieleessä, kun taas suomen kielen kääntäjä on onnistunut kääntämään homonymisanaleikeistä 42,9 % (12/28 kpl) kohdekielisiksi sanaleikeiksi. Tämän tutkielman aineiston perusteella siis Delabastitan väite polysemiaan/homonymiaan perustuvien sanaleikkien kääntämisen helppoudesta ei siis aukottomasti pidä paikkaansa. Toki homonymiaan perustuvista sanaleikeistä on siirtynyt kohdekieleen huomattavasti suurempi osa kuin esimerkiksi homofoniaan perustuvista sanaleikeistä, joista vain 25 % (1/4 kpl) on kääntynyt kohdekielisiksi sanaleikeiksi molemmissa kohdekielissä. Molemmissa kohdekielissä kuitenkin yli puolia homonymiaan perustuvista sanaleikeistä ei ole käännetty sanaleikkinä kohdekieleen. Lisäksi saksankielisissä käänöksissä lähdekielisistä paronymiaan perustuvista sanaleikeistä selkeästi suurempi osa on käännetty kohdekielisiksi sanaleikeiksi kuin lähdekielisistä homonymiaan perustuvista sanaleikeistä. Paronymiaan perustuvista sanaleikeistä 57,1 % (4/7 kpl) on käännetty kohdekielisiksi sanaleikeiksi saksankielisissä käänöksissä. Suomenkielisissä käänöksissä paronymiaan perustuvista sanaleikeistä kuitenkin vain 28,6 % (2/7 kpl) on käännetty kohdekielisiksi sanaleikeiksi. Näiden tulosten valossa voidaan ainakin tämän tutkielman saksankielisen aineiston perusteella todeta Gottliebin (1997, 212) olevan lähempänä totuutta hänen todetessaan, että paronymiaan perustuvien sanaleikkien kääntäminen on usein kääntäjälle kaikista helpointa. Suomenkielinen aineisto taas tukee Delabastitan väitettä siitä, että polysemiaan/homonymiaan perustuvat sanaleikit käännettäisiin useimmin kohdekielisiksi sanaleikeiksi.

Gottlieb (1997, 212) myös mainitsee, että kääntäjän on usein helpompi löytää kohdekielestä tilanteeseen sopivia paronymisia sanoja (ks. luku 3.2). Tämän tutkielman aineiston analyysi tukee tätä väitettä, sillä suomenkielisistä sanaleikeistä neljä (26,7 %) ja saksankielisistä sanaleikeistä kahdeksan (42,1 %) on paronymiaan perustuvia. Koska kaikki lähdekielessä paronymiaan perustuneista sanaleikeistä, jotka ylipäättään on käännetty sanaleikkeinä kohdekielelle, on molemmissa kielissä aina käännetty paronymiaan perustuviksi sanaleikeiksi, tarkoittaa tämä sitä, että kääntäjä on käyttänyt kohdekielessä paronymiaan perustuvia sanaleikkejä myös muiden kuin lähdekielessä paronymiaan perustuneiden sanaleikkien käännöksinä. Koska alun perin lähdekielessä paronymiaan perustuvista sanaleikeistä on suomeksi käännetty vain kaksi, tarkoittaa tämä sitä, että suomen kielen kääntäjä on käyttänyt kahdesti paronymiaan perustuvaa sanaleikkiä lähdekielisen homonymiaan perustuvan sanaleikin käännöksenä. Saksan kielelle lähdekielessä paronymiaan perustuvista sanaleikeistä on käännetty neljä kappaletta, eli saksan kielen kääntäjä on käyttänyt neljä kertaa paronyymisanaleikkiä lähdekielessä homonymiaan perustuvan sanaleikin käännöksenä.

Delabastitan (1996, 135) väite, että sanaleikit, jotka perustuvat äänteiden samankaltaisuuteen, ovat yleensä helpommin käännettävissä, mikäli kääntäminen tapahtuu kahden historiallisesti keskenään sukua olevan kielen välillä, ei saa tukea tämän tutkielman aineistosta. Delabastitan mukaan siis homofoniaan perustuvien sanaleikkien olisi pitänyt useammin kääntyä saksaksi kuin suomeksi, sillä saksa ja englanti kuuluvat germaanisiin kieliin, kun taas suomi kuuluu suomalais-ugrilaisiin kieliin. Tutkielman aineisto ei kuitenkaan tue tätä väitettä, sillä lähdekielisessä aineistossa esiintyneistä neljästä homofoniaan perustuvasta sanaleikistä sekä saksan- että suomenkielisessä aineistossa vain yksi on käännetty kohdekieleen sanaleikkinä. Näin ollen lähde- ja kohdekielen sukulaisuussuhteella ei tämän tutkielman aineiston perusteella näytä olevan merkitystä homofoniaan perustuvien sanaleikkien kääntämisessä. Tämän päätelmän pätevyyttä voidaan tosin kritisoida aineiston suppeudella, sillä koko lähdekielisessä aineistossa homofoniaan perustuvia sanaleikkejä oli vain neljä. On siis mahdollista, että mikäli aineisto olisi ollut homofoniaan perustuvien sanaleikkien osalta laajempi, olisi suomen- ja saksankielisten käännösten välillä alkanut näkyä eroa. Tämän tutkielman aineiston perusteella eroa ei kuitenkaan ollut havaittavissa.

Yhteenvedona voidaan sanoa, että tämän tutkielman aineiston analyysi ei täysin tukenut, muttei myöskään täysin kumonnut Delabastitan väitteitä homonyymisanaleikkien muita sanaleikkejä hel-

pommasta käännettävyydestä. Gottliebin teoriaa paronymiaan perustuvista sanaleikeistä kääntäjän yleisimpänä valintana kohdekielisiä sanaleikkejä muodostettaessa aineisto puolestaan tuki sekä suomen- että saksankielisten käännösten osalta. Delabastitan väite äänteiden samankaltaisuuteen perustuvien sanaleikkien helpommasta käännettävyydestä historiallisesti läheistä sukua olevien kielten välillä ei saanut tukea tämän tutkielman aineistosta. Homofoniaan perustuvat sanaleikit olivat kääntyneet kohdekieliseksi sanaleikeiksi yhtä usein sekä suomen- että saksankielisissä käännöksissä, vaikka saksan ja englanti ovat sukua keskenään. Tämän tutkielman aineisto homofoniaan perustuvien sanaleikkien osalta oli kuitenkin sen verran suppea (vain 4 kpl), ettei sen perusteella voida vetää laajempia johtopäätöksiä eikä väittää Delabastitan teoriaa kumotuksi.

6.3.2 Käytetyt menetelmät

Koska Gottliebin (1997, 216) tutkimuksessa kävi ilmi, että puolet englanninkielisessä lähdetekstissä esiintyneistä sanaleikeistä katosi käännösprosessissa käännettäessä tanskankielisiä tekstityksiä varten, oli tämänkin tutkielman tutkimushypoteesi se, että vähintään puolet sanaleikeistä katoaisi käännettäessä. Tämä tarkoittaisi sitä, että yleisin käytetty käännösmenetelmä olisi sanaleikin poisjätto -menetelmä.

Tämän tutkielman tulokset tukevat alkuperäistä hypoteesia vain osittain sekä dubbaus- että tekstityskäännöksen osalta. Kummassakaan aineistossa lähdekielistä sanaleikkiä ei nimittäin ole käännetty kohdekieliseksi sanaleikiksi yli puolessa tapauksista. Saksankielisissä dubbauskäännöksissä hypoteesi tosin toteutuu vain niukasti, sillä lähdekielinen sanaleikki on käännetty kohdekieliseksi sanaleikiksi 48,7 %:ssa tapauksista. Lisäksi kääntäjä on saksankielisessä aineistossa käyttänyt muita sanaleikin tai sen vaikutuksen osittain säilyttäviä menetelmiä kuusi kertaa (15,4 %), joten varsinaista sanaleikin poisjättömenetelmää on käytetty vain 14 kertaa. Näin ollen, vaikka varsinaisista sanaleikeistä katosi saksankielisissä tekstityksissä yli puolet, ei sanaleikkiä jätetty täysin kääntämättä kuin 35,9 %:ssa tapauksista.

Suomenkielisissä tekstityskäännöksissä, jotka ovat vertailukelpoisempia Gottliebin tutkimuksen tuloksien kanssa, sillä ne ovat samassa formaatissa kuin Gottliebin tarkastelemat käännökset, lähdekielinen sanaleikki on käännetty kohdekieliseksi sanaleikiksi 38,5 %:ssa tapauksista. Muita sanalei-

kin tai sen vaikutuksen osittain säilyttäviä menetelmiä kääntäjä on käyttänyt yhdeksän kertaa (23 %). Näin ollen sanaleikin poisjättö -menetelmää on käytetty yhtä usein kuin sanaleikin täysin säilyttävää menetelmää, 38,5 %:ssa tapauksista.

Tutkielman tulokset osoittavat, että vaikka kääntäjä turvautuu dubbausta varten kääntäessään usein sanaleikin poisjättömenetelmään, tämän tutkielman saksankielisessä dubbausaineistossa hieman yleisempi käännösmenetelmä on kuitenkin lähdekielisen sanaleikin kääntäminen kohdekieliseksi sanaleikiksi. Samoin tutkielman suomenkielisissä tekstityskäännöksissä sanaleikin poisjättö on melko yleistä, mutta yhtä yleistä oli kuitenkin sanaleikin säilyminen käännöksessä. Gottlieb (1997) ei omassa tutkimuksessaan ottanut huomioon muita Delabastitan määrittämiä sanaleikkien käännös-menetelmiä. Gottlieb tarkasteli vain sitä, onko sanaleikki säilynyt käännöksessä sanaleikkinä vai onko se jäänyt pois. Näin ollen hänen tutkimuksensa tuloksena oli, että puolet sanaleikeistä oli kääntynyt ja puolet jäänyt pois kohdekielisestä tekstistä, sillä ne olivat ainoat vaihtoehdot. Gottliebin tutkimuksen tulokset eivät siis ole täysin vertailukelpoisia tämän tutkielman tulosten kanssa, sillä tässä tutkielmassa otettiin huomioon myös muut Delabastitan mainitsevat menetelmät, joilla kääntäjä voi pyrkiä säilyttämään lähdekielisen sanaleikin tai sen vaikutuksen myös osittain, vaikka käännös itsessään ei sanaleikki olisikaan. Näin ollen, vaikka suomenkielisissä käännöksissä lähdekielinen sanaleikki on käännetty kohdekieliseksi sanaleikiksi vain 38,5 %:ssa tapauksista, ei sanaleikin poisjättö silti ollut sen yleisempää, sillä se tapahtui yhtä lailla 38,5 %:ssa tapauksista. Myös saksankielisissä käännöksissä lähdekielinen sanaleikki on käännetty kohdekieliseksi sanaleikiksi 48,7 %:ssa tapauksista, mutta sanaleikin poisjättö on silti harvinaisempaa, sillä se on tapahtunut vain 35,9 %:ssa tapauksista.

Jos kuitenkin tämän tutkielman tuloksia tarkasteltaisiin täysin samoin kriteerein kuin Gottliebin tutkimuksen tuloksia, eli jättämällä huomiotta muut menetelmät kuin sanaleikin säilyttäminen sanaleikkinä ja sanaleikin poisjättö, voitaisiin sanoa tuloksien olevan samankaltaisia kuin Gottliebillä. Silloin saksankielisessä aineistossa sanaleikeistä hieman vajaa puolet olisi säilynyt ja reilu puolet kadonnut. Suomenkielisten tekstityskäännösten osalta tilanne olisi vielä huonompi kuin Gottliebin tutkimien tanskankielisten tekstityskäännösten, sillä tämän tutkielman suomenkielisissä tekstityskäännöksissä sanaleikki olisi säilynyt vain 38,5 %:ssa tapauksista, ja sanaleikki olisi jäänyt pois peräti 61,5 %:ssa tapauksista.

6.3.3 Dubbauskäännökset vs. tekstityskäännökset

Tämän tutkielman yhtenä tarkoituksena oli vertailla lähdetekstissä esiintyvien sanaleikkien tekstityks- ja dubbauskäännöksiä keskenään ja tarkastella niistä löytyviä eroja.

Loppujen lopuksi käännöksen formaatti ei vaikuttanut sanaleikkien kääntymiseen niin paljon kuin olisi voinut ehkä olettaa. Luonnollista olisi olettaa, että saman formaatin sisällä kääntäminen (puhuttusta kielestä puhuttuun kieleen) mahdollistaisi useampien sanaleikkien säilyttämisen käännöksessä kuin formaatista toiseen (puhuttusta kielestä kirjoitettuun kieleen) vaihtavan käännöksen ollessa kyseessä. Kuitenkin dubbauskäännöksissä sanaleikki oli säilynyt sanaleikkinä vain hieman useammin kuin tekstityskäännöksissä (48,7 % vs. 38,5 %). Näin ollen ei voida vetää suoraa johtopäätöstä, että lähde- ja kohdetekstin sama formaatti automaattisesti loisi paremmat edellytykset sanaleikkien kääntämiselle, tai että formaatin vaihdos käännösprosessissa automaattisesti johtaisi sanaleikkien runsaaseen poisjättöön. Ei siis voida sanoa, että lähdetekstin kanssa saman formaatin sisällä pysyvässä käännöksessä sanaleikeistä huomattavasti suurempi osa pystyttäisiin kääntämään kuin lähdetekstin kanssa eri formaattia edustavassa käännöksessä. Ero sanaleikkien säilymisessä saksankielisissä dubbauskäännöksissä ja suomenkielisissä tekstityskäännöksissä on sen verran pieni (10,2 %), ettei voida vetää yksiselitteistä johtopäätöstä siitä, että käännöksen formaatilla olisi selittävä rooli sanaleikkien kääntymisessä. Sanaleikkien säilymiseen vaikuttavat lisäksi käännöksen kieli (saksan sukulaisuus englannin kanssa), kääntäjän kompetenssi, käännösprosessin olosuhteet ja niin edelleen.

Varsin yllättävänä voidaan pitää sitä, että lähdekielisessä tekstissä esiintyneistä neljästä homofoniaan perustuvasta sanaleikistä vain yksi on käännetty sanaleikkinä sekä dubbaus- että tekstityskäännöksissä. Erityisesti homofoniaan perustuvien sanaleikkien ollessa kyseessä olisi voinut olettaa niiden kääntämisen olevan helpompaa dubbauskäännöksiä varten, sillä kyseiset sanaleikit toimivat nimenomaan puhutussa kielessä. Kirjoitetussa kielessä homofonisia sanaleikkejä ei pääse syntymään, sillä homofoniaan perustuvan sanaleikin teho syntyy nimenomaan siitä, että sanat *kuulostavat* samalta, vaikka ne kirjoitetaan eri tavoin.

Samoin perustein voitaisiin tietysti sanoa, että on yllättävää, ettei tekstityskäännöksissä esiinny yhtään homografiaan perustuvaa sanaleikkiä, sillä homografia on mahdollista ainoastaan kirjoitetussa tekstissä. Mikäli tutkielman tekstitysaineiston kielenä olisi ollut jokin muu kieli kuin suomi, esimerkiksi ranska, olisikin perusteltua pohtia, miksei kääntäjä ollut käyttänyt hyväkseen kirjoitetun kielen tarjoamia mahdollisuuksia sanaleikkien kääntämiseen. Suomen kielen ollessa kyseessä tämä pohdinta ei kuitenkaan ole aiheellista, sillä suomen kielessä homografiaan perustuvien sanaleikkien rakentaminen ei ole mahdollista, koska saman kirjoitusasun omaavat sanat lausutaan aina samalla tavoin.

Myöskään sanaleikkien poisjätto ei ollut juuri sen yleisempää tekstitys- kuin dubbauskäännöksissä (38,5 % vs. 35,9 %). Etukäteen olisi voinut kuvitella kääntäjän joutuvan tekstityskäännöksiä tehdessään turvautumaan useammin sanaleikkien poisjättöön jo pelkästään sen takia, että tekstityksissä aika ja tila ovat usein vielä rajallisempia kuin dubbauskäännöksissä. Toki dubbauskäännöksiä tehdessään kääntäjän on otettava huomioon käännöksen sanojen soveltuvuus hahmojen huultenliikkeisiin, mitä tekstittäessä ei tarvitse huomioida, mutta hän saa yleensä käännökseensä mahdutettua määrällisesti enemmän tekstiä, sillä hahmot puhuvat nopeammin ja enemmän kuin mitä tekstityksissä voidaan esittää.

Voidaan siis todeta, että kaiken kaikkiaan dubbaus- ja tekstityskäännösten välillä ei löytynyt niin suuria tai runsaita eroja, kuin ennen tutkielman alkua olisi voitu olettaa.

7. LOPUKSI

Kääntäjän kannalta tämän tutkielman tulokset tukevat Delabastitan (1994, 226) väitettä siitä että sanaleikkien kääntäminen ei suinkaan ole mahdotonta eikä kääntäjän ole syytä vaipua epätoivoon. Tutkielman molemmat käännösaineistot todistivat, että kääntäjän on usein mahdollista säilyttää sanaleikki sanaleikkinä myös käännöksessä, tai ainakin onnistuneesti välittää lähdetekstin humoristinen vaikutus kohdekieliselle vastaanottajalle muilla keinoin.

Tutkielman tulokset ovat puolestaan osittain ristiriidassa Gottliebin tutkimuksen tuloksen kanssa, jonka aineistossa puolet sanaleikeistä oli jäänyt kääntymättä. Tämän tutkielman tuloksissa tosin alle puolet sanaleikeistä oli kääntynyt suoraan sanaleikeiksi, mutta silti selkeää sanaleikin poisjättömenetelmää oli käytetty reilusti alle puolessa tapauksista (suomi 38,5 %, saksa 35,9 %).

Tutkielmassa suoritettu tekstitys- ja dubbauskäännösten vertailu tuotti jokseenkin yllättäviä tuloksia. Kuten edellisessä luvussa todettiin, pelkkä käännöksen formaatin muutos ei riitä selittämään verrattain pientä eroa siinä, kuinka usein sanaleikki säilyi käännettäessä lähdekielestä saksaan tai suomeen. Koska käännökseen vaikuttavat suuresti myös muut tekijät, kuten käännöksen kieli, kääntäjän kompetenssi ja käännösprosessi, olisikin ehkä hedelmällisempää Gottliebin tapaan tutkia saman kielen sisällä esiintyvää variaatiota dubbaus- ja tekstityskäännösten välillä. Vielä ihanteellisempaa olisi, mikäli sekä dubbaus- että tekstityskäännöksen kääntäjä olisi sama henkilö, jolloin myös kääntäjän kompetenssiin liittyvät muuttujat saataisiin eliminoidua. Zabalbeascoa (1996, 239) mainitsi kääntäjän kompetenssin ja käännösprosessin puitteet tärkeimpinä käännökseen vaikuttavina tekijöinä, joten kyseisten tekijöiden vaikutuksen aiheuttaman variaation minimoiminen auttaisi keskittymään pelkkään käännösten tarkasteluun. Näin päästäisiin ehkä tarkemmin tutkimaan juuri sitä, kuinka paljon nimenomaan käännöksen formaatti vaikuttaa sanaleikkien käännettävyyteen. Toki myös tämä tutkielma tarjoaa mielenkiintoista tietoa siitä, kuinka tekstitys- ja dubbauskäännökset eroavat toisistaan eri kielten välillä. Pohdittaessa ikuista kysymystä siitä, kumpi on parempi, dubbaus vai tekstitys, voi tämä tutkielma antaa jonkinlaisia näkökulmia ainakin sanaleikkien kääntämisen osalta.

Mahdollinen kiinnostava jatkotutkimuskohde olisikin siis eri käännösformaattien (dubbaus- ja tekstityskäännöksiä) vertailu saman kielen sisällä. Kyseessä olisi siis samankaltainen tutkimus kuin Gottliebin (2004d) tutkimus, mutta anglismien sijaan tutkittaisiin sanaleikkejä. Mielestäni sanaleikkien käännökset tarjoaisivat anglismeja hedelmällisemmän tutkimuskohteen tekstitys- ja dubbaus-käännöksiä vertailtaessa, sillä esimerkiksi homofoniaan ja homografiaan perustuvien sanaleikkien osalta on suurta merkitystä sillä, käytetäänkö puhuttua vai kirjoitettua kieltä. Mahdollista jatkotutkimusta tehtäessä kannattaisi myös ehkä laajentaa aineistoa käsittämään useampia tuotantokausia sarjasta, jotta sanaleikkejä ja niiden käännöksiä saataisiin määrällisesti enemmän analyysia varten. Näin ollen voitaisiin paremmin pyrkiä eliminoimaan yksittäisten poikkeusten vaikutus ja tekemään yleispätevämpiä johtopäätöksiä esimerkiksi homofoniaan perustuvien sanaleikkien kääntämisestä kuin tässä tutkielmassa, jonka lähdekielisessä aineistossa kyseisiä sanaleikkejä oli vain neljä kappaletta.

8. LÄHDELUETTELO

Alexieva, Bistra 1997. There Must Be Some System in This Madness. Metaphor, Polysemy and Wordplay in a Cognitive Linguistic Framework. Teoksessa: Delabastita, Dirk (toim.), 137–154.

Assis Rosa, Alexandra 2001. Features of Oral and Written Communication in Subtitling. Teoksessa: Gambier, Yves & Gottlieb, Henrik (toim.), 213–222.

Breitsprecher, Roland, Calderwood-Schnorr, Veronika, Terrell, Peter & Morris, Wendy V. A.. 1983. *PONS. Teil 1. englisch-deutsch. Globalwörterbuch*. William Collins Sons & Co. Ltd., Glasgow.

Chaume Varela, Frederic 2004. Synchronization in dubbing. Teoksessa: Pilar Orero (toim.), 35–52.

Chiaro, Delia 1992. *The Language of Jokes. Analysing Verbal Play*. Routledge, Lontoo.

D-DUW = *Duden Deutsches Universalwörterbuch*. 2011. 7., überarbeitete und erweiterte Auflage. Herausgegeben von der Dudenredaktion 2011. Dudenverlag, Mannheim, Zürich.

Delabastita, Dirk 1994. Focus on the Pun: Wordplay as a Special Problem in Translation Studies. *Target. International Journal of Translation Studies* 6:2. John Benjamins Publishing Company, Amsterdam. 223–243.

Delabastita, Dirk 1996. Introduction. *The Translator* 2(2). St. Jerome Publishing, Manchester. 127–139.

Delabastita, Dirk 1997. Introduction. Teoksessa: Delabastita, Dirk (toim.), 1–22.

Delabastita, Dirk (toim.) 1997. *Traductio: Essays on Punning and Translation*. St. Jerome Publishing, Manchester.

Delabastita, Dirk 1999. Wortspiele. Teoksessa: Snell-Hornby, Mary, Hönig, Hans G., Kußmaul, Paul & Schmitt, Peter A. (toim.). 285–288.

Delabastita, Dirk 2004. Wordplay as a translation problem: A linguistic perspective. Teoksessa: Kit-ten, Harald, Frank, Armin Paul, Greiner, Norbert, Hermans, Theo, Koller, Werner, Lambert, José & Paul, Fritz (toim.). *Übersetzung. Ein internationales Handbuch zur Übersetzungsforschung*. Tutte

Druckerei GmbH, Salzweg. 600–606.

Díaz Cintas, Jorge 1999. Dubbing or subtitling: The eternal dilemma. *Perspectives: Studies in Translatology* 7:1. Routledge, London. 31–40.

Díaz Cintas, Jorge & Remael, Aline 2007. *Audiovisual Translation: Subtitling*. St. Jerome Publishing, Manchester.

Díaz Cintas, Jorge & Anderman, Gunilla (toim.) 2009. *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen*. CPI Anthony Rowe, Chippenham and Eastbourne, Great Britain.

DUDEN Redewendungen. Wörterbuch der deutschen Idiomatik 3., überarbeitete und aktualisierte Auflage. Herausgeben von der Dudenredaktion 2008. Dudenverlag, Mannheim, Leipzig, Wien, Zürich.

Frasier. <<http://en.wikipedia.org/wiki/Frasier>>. Luettu 4.1.2015.

Gambier, Yves & Gottlieb, Henrik (toim.) 2001. *(Multi) Media Translation. Concepts, practices and research*. John Benjamins Publishing Company, Amsterdam/Philadelphia.

Glossary of baseball terms. <[http://en.wikipedia.org/wiki/Glossary_of_baseball_\(G\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Glossary_of_baseball_(G))>. Luettu 3.1.2015.

Glossary of basketball terms. <http://en.wikipedia.org/wiki/Glossary_of_basketball_terms>. Luettu 3.1.2015.

Gottlieb, Henrik 1997. You Got the Picture? On the Polysemiotics of Subtitling Wordplay. Teoksessa: Delabastita, Dirk (toim.). 207–233.

Gottlieb, Henrik 2004a. In video veritas: Are Danish voices less American than Danish subtitles? Teoksessa: Gottlieb, Henrik (toim.), 151–171.

Gottlieb, Henrik 2004b. Language-political implications of subtitling. Teoksessa: Orereo, Pilar (toim.), 83–100.

Gottlieb, Henrik 2004c. Subtitling: Nine Pedagogical Pillars. Teoksessa: Gottlieb, Henrik (toim.),

41–52.

Gottlieb, Henrik 2004d. The impact of English: Danish TV subtitles as mediators of Anglicisms. Teoksessa: Gottlieb, Henrik (toim.), 125–149.

Gottlieb, Henrik (toim.) 2004. *Screen Translation. Seven studies in subtitling, dubbing and voice-over*. Center for Translation Studies, Department of English, University of Copenhagen, Copenhagen.

Grassegger, Hans 1985. *Sprachspiel und Übersetzung. Eine Studie anhand der Comic-Serie Asterix*. Stauffenburg Verlag, Tübingen.

Heibert, Frank 1993. *Das Wortspiel als Stilmittel und seine Übersetzung: Am Beispiel von sieben Übersetzungen des „Ulysses“ von James Joyce*. Gunter Narr Verlag, Tübingen.

Heikkinen, Heidi 2007. Puuha-Petestä Pokémoniin – lastenohjelmien dubbaus Suomessa. Teoksessa: Oittinen, Riitta & Tuominen, Tiina (toim.), 235–243.

Herbst, Thomas 1994. *Linguistische Aspekte der Synchronisation von Fernsehserien*. Max Niemeyer Verlag, Tübingen.

Hurme, Raija, Pesonen, Maritta & Syväoja, Olli (toim.) 2001. *Englanti-suomi suursanakirja*. Werner Söderström osakeyhtiö, Helsinki.

Jarva, Vesa & Nurmi, Timo. *Oikeeta suomee. Suomen puhekielen sanakirja. Dictionary of Spoken Finnish*. Gummerus Kustannus Oy, Helsinki.

Juva, Kersti 2013. Kaunokirjallisia kysymyksiä. Luento 13.5.2013 Tampereen yliopisto.

Kielitoimiston sanakirja. <<http://mot.kielikone.fi/mot/uta/netmot.exe?motportal=80>>. Luettu 3.1.2015.

Korhonen, Jarmo (toim.) 2008. *Saksa-suomi suursanakirja. Großwörterbuch Deutsch-Finnisch*. Werner Söderström Osakeyhtiö, Helsinki.

Kotthoff, Helga 1998. *Spaß Verstehen. Zur Pragmatik von konversationellem Humor*. Max Nie-

meyer Verlag, Tübingen.

Laalo, Klaus 1989. Homonymiasta ja polysemiasta. *Kieliviesti* 4. Ruotsinsuomalainen Kielilautakunta, Tukholma. 3–15.

Leppihalme, Ritva 1994. *Culture Bumps. On the Translation of Allusions*. Helsinki University Press, Helsinki.

Low, Peter Alan 2011. Translating jokes and puns. *Perspectives: Studies in Translatology* 19:1. Routledge, London. 59–70.

Lörscher, Wolfgang 1991. *Translation performance, Translation Process, and Translation Strategies. A Psycholinguistic Investigation*. Gunter Narr Verlag, Tübingen.

Martínez, Xènia 2004. Film dubbing. Its process and translation. Teoksessa: Orero, Pilar (toim.), 3–7.

Moore, Kate & Tuominen, Tiina 2010. *Fucktionary. Englannin kielletyt sanat*. Gummerus Kustannus Oy, Helsinki.

Muikku-Werner, Pirkko, Jantunen, Jarmo Harri & Kokko, Ossi 2008. *Suurella sydämellä ihan sikanä. Suomen kielen kuvaileva fraasisanakirja*. Gummerus Kustannus Oy, Jyväskylä.

Nash, Walter 1985. *The Language of Humor*. Longman, Lontoo.

OALD = *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English* 2010. Turnbull, Joanna, Lea, Diana, Parkinson, Dilys, Phillips, Patrick, Francis, Ben, Webb, Suzanne, Bull, Victoria, Ashby, Michael (toim.). Oxford University Press, Oxford.

Oittinen, Riitta & Tuominen, Tiina (toim.) 2007. *Olennaisen äärellä. Johdatus audiovisuaaliseen kääntämiseen*. Tampere University Press, Tampere

Orero, Pilar (toim.) 2004. *Topics in Audiovisual Translation*. John Benjamins Publishing Company, Amsterdam/Philadelphia.

Orero, Pilar 2009. Voice-over in Audiovisual Translation. Teoksessa: Díaz Cintas, Jorge & Ander-

man, Gunilla (toim.), 130–139.

Puurtinen, Toni 2014. Suomi on rikas kieli. *Helsingin Sanomat* 11.7.2014, Nyt-liite, 20.

Rekiaro, Ilkka 2008. *Amerikanenglannin slangisanakirja*. Werner Söderström Osakeyhtiö, Helsinki.

Ross, Alison. 1998. *The Language of Humour*. Routledge, London & New York.

Sánchez, Diana 2004. Subtitling methods and team-translation. Teoksessa: Orero, Pilar (toim.), 9–17.

Schreiber, Michael 1999. Übersetzungstypen und Übersetzungsverfahren. Teoksessa: Snell-Hornby, Mary, Hönig, Hans G., Kußmaul, Paul, Schmitt, Peter A. (toim.). 151–154.

Schröter, Thorsten 2005. *Shun the Pun, Rescue the Rhyme? – The Dubbing and Subtitling of Language-Play in Film*. Karlstad University Studies 2005:10, Karlstad.

Snell-Hornby, Mary, Hönig, Hans G., Kußmaul, Paul, Schmitt, Peter A. (toim.). *Handbuch Translation. Zweite, verbesserte Auflage*. Stauffenberg Verlag, Tübingen.

Tiihonen, Tatu 2007. Puhumme suomea! – Mutta miten animaatioudubbaus oikein syntyy?. Teoksessa: Oittinen, Riitta & Tuominen, Tiina (toim.), 171–186.

Tuominen, Tiina 2013. *The Art of Accidental Reading and Incidental Listening. An empirical study on the viewing of subtitled films*. Tampere University Press, Tampere.

Tveit, Jan-Emil 2009. Dubbing versus Subtitling: Old Battleground Revisited. Teoksessa: Díaz Cintas, Jorge & Anderman, Gunilla (toim.), 85–96.

Veisbergs, Andrejs 1997. The Contextual Use of Idioms, Wordplay and Translation. Teoksessa: Delabastita, Dirk (toim.), 155–174.

Vertanen, Esko 2007. Ruututeksti tiedon ja tunteiden tulkkina. Teoksessa: Oittinen, Riitta & Tuominen, Tiina (toim.), 149–170.

Wehn, Karin 2001. About Remakes, Dubbing & Morphing: Some Comments on Visual Transformation Processes and Their Relevance for Translation Theory. Teoksessa: Gambier, Yves & Gottlieb,

Henrik (toim.), 65–72.

Zabalbeascoa, Patrick 1994. Factors in dubbing television comedy. *Perspectives: Studies in Translatology* 1994:1. Museum Tusculanum Press, University of Copenhagen. 89–100.

Zabalbeascoa, Patrick 1996. Translating Jokes for Dubbed Television Situation Comedies. *The Translator* 2(2). St. Jerome Publishing, Manchester. 235–258.

Zabalbeascoa, Patrick 2005. Humor and Translation – an Interdiscipline. *Humor: International Journal of Humor Research* Vol. 18 Issue 2. 185–207.

Aineistolähteet

Cats n' Guitars. Frasier Scripts archive. <<http://catsnguitars.wordpress.com/scripts-archive/>>. Luet-
tu 8.12.2014.

Frasier. Suomenkieliset tekstitykset. YLE, suomentaja: Nina Aladin.

Frasier DVD. CBS DVD, 2010 CBS Studios. Paramount – a Viacom Company. Grup-Street pro-
ductions. Kielet: englanti ja saksa.

Deutsche Kurzfassung

Universität Tampere
Fachbereich Sprach-, Translations- und Literaturwissenschaft
Multilinguale Kommunikation und Translationswissenschaft
Translationswissenschaft (Finnisch-Deutsch)

PALOMÄKI, ANNA: Das Übersetzen von Wortspielen: am Beispiel der Fernsehserie *Frasier* und ihre deutsche Synchronübersetzungen und finnische Untertitelungsübersetzungen

Masterarbeit: 95 Seiten
Deutsche Kurzfassung: 16 Seiten
Januar 2015

1. Einleitung

Wortspiele bieten ein interessantes Untersuchungsobjekt, weil sie häufig als „unübersetzbar“ gelten (z.B. Delabastita 1997). Wie schwierig es ist, ein Wortspiel zu übersetzen, wurde früher sogar als Merkmal eines guten Wortspiels gehalten (Delabastita 1999, 286). Wie ist das Übersetzen von Wortspielen, die aus sprach- und kulturspezifischen Komponenten bestehen, überhaupt möglich? Welche Verfahren stehen dem Übersetzer beim Übersetzen von Wortspielen zur Verfügung?

In dieser Untersuchung wird mit Hilfe vom Originaltext der Fernsehserie *Frasier* und dessen deutschen (für die Synchronisierung) und finnischen (für Untertitel) Übersetzungen das Übersetzen von Wortspielen beobachtet und analysiert. Das Ziel ist herauszufinden, ob Wortspiele häufiger bei Synchronisierung oder bei Untertitelung in die Zielsprache übersetzt werden. So Eine derartige komparative Untersuchung zwischen zwei Sprachen und Formaten ist bisher noch nie durchgeführt worden, obwohl z.B. Gottlieb (2004a) die Synchronisierung und Untertitel eines englischen Films schon innerhalb einer Sprache (Dänisch) schon untersucht hat.

Außer Gottlieb (1997, 2004) haben auch unter anderem Dirk Delabastita (*Traductio: Essays on Punning and Translation* (1997)), Delia Chiaro (*The Language of Jokes. Analysing verbal play* (1992)) und Frank Heibert (*Das Wortspiel als Stilmittel und seine Übersetzung: Am Beispiel von*

sieben Übersetzungen des „Ulysses“ von James Joyce (1993)) Wortspiele und deren Übersetzungen untersucht.

Die Serie *Frasier* wurde als Untersuchungsmaterial gewählt, weil der Humor der Serie hauptsächlich auf verbaler Komik basiert. Die verbale Komik von *Frasier* besteht zum großen Teil aus Wortspielen. Aus diesem Grund hat Jan-Emil Tveit (2009) in seinem Artikel *Dubbing versus Subtitling: Old Battleground Revisited* gerade *Frasier* als Beispiel für eine Serie, die sehr herausfordernd für den Übersetzer ist, genannt.

2. Audiovisuelles Übersetzen

Die üblichsten Formen des audiovisuellen Übersetzens sind Synchronisierung und Untertitelung, die auch in dieser Untersuchung untersucht werden. Semiotisch definiert ist Untertitelung eine ergänzende Form des Übersetzens, weil sie den ausgangssprachlichen Text nicht entfernt, der Ausgangstext kann somit vom Empfänger gehört/gelesen werden. Synchronisierung dagegen ist eine ersetzende Form des Übersetzens, da bei Synchronisierung der ausgangssprachliche ausgangssprachliche Text entfernt und durch den zielsprachlichen Text komplett ersetzt wird. (Gottlieb 2004b, 87.)

2.2 Untertitelung

Untertitelung ist eine Form des Übersetzens, bei der die Übersetzung des im Film gesprochenen Dialogs in schriftlicher Form auf dem Bildschirm angezeigt wird (Díaz Cintas & Remael 2007, 8). Bei Untertiteln sind drei verschiedene Typen zu unterscheiden: intralinguale, interlinguale und zweisprachige Übersetzungen (Díaz Cintas & Remael 2007, 14). Intralinguale Untertitel sind für hörgeschädigte und taube Zuschauer gedacht, und zweisprachige Texte werden in solchen geographischen Regionen benutzt, in denen zwei Sprachen gesprochen werden (Díaz Cintas & Remael 2007, 16) (wie z.B. in Finnland Finnisch und Schwedisch). Interlinguale Untertitel, auf die diese Untersuchung konzentriert, sind für solche Zuschauer gedacht, die zwar über Hörvermögen verfügen, die im Film gesprochene Sprache aber nicht verstehen (Díaz Cintas & Remael 2007, 14).

Das Übersetzen von Untertiteln stellt den Übersetzer vor mehrere Herausforderungen, von denen die begrenzte Zeit und der begrenzte Raum vielleicht die bedeutendsten sind. Beim Übersetzen von Untertiteln muss der Übersetzer den Text deutlich zusammenfassen, was unvermeidlich zu einem ge-

wissen Grad von Informationsverlust führt (Tveit 2009, 86). In Skandinavien werden meistens ein- oder zweizeilige Untertitel benutzt, und die Länge einer Zeile ist normalerweise maximal 38 Zeichen (Tveit 2009, 90).

Auch einige Merkmale der gesprochenen Sprache sind in schriftlicher Form schwer zu imitieren (Tveit 2009, 88). Zum Beispiel das Darstellen von verschiedenen Dialekten und Registern der Sprache verlangt viel Platz, der bei Untertiteln nicht vorhanden ist. Obwohl die Übersetzung im Idealfall die Sprechweise des Darstellers möglichst genau sollte (Días Cintas & Remael 2007, 115), ist es für den Übersetzer in Wirklichkeit sehr schwierig, dem ausgangssprachlichen Dialekt entsprechende Merkmale in der Zielsprache zu finden (Assis Rosa 2001, 214).

Eine weitere Herausforderung stellt das Bild dar, das permanent vorhanden ist und immer berücksichtigt werden muss. Die Untertitel sollen vom Timing her zu der visuellen Information auf dem Bild passen (Tveit 2009, 90). Der Empfänger muss gleichzeitig sowohl der originalen audiovisuellen Information auf dem Bild als auch der hinzugefügten schriftlichen Information folgen können (Tuominen 2013, 31).

2.1 Synchronisierung

Bei der Synchronisierung wird das ausgangssprachliche Tonband eines audiovisuellen Werkes durch ein zielsprachliches Tonband ersetzt (Heikkinen 2007, 235). Weil Synchronisierung viel teurer als Untertitelung ist, wird Synchronisierung meistens nur in Ländern mit einer hohen Bevölkerungszahl benutzt, wie z.B. in Deutschland, Frankreich und Spanien. Auf den kleineren Märkten, wie z.B. in Skandinavien, ist Untertitelung die bevorzugte Alternative. (Vertanen 2007, 149–150.)

Für den Übersetzer stellt das Übersetzen von einem zu synchronisierenden Text eine besondere Herausforderung dar. Genau wie bei der Untertitelung, sind der für die Übersetzungen reservierte Raum und die zur Verfügung stehende Zeit auch bei der Synchronisierung sehr begrenzt (Tiisonen 2007, 171). Die Aufgabe des Übersetzers ist es, Repliken zu produzieren, die eine passende Länge haben und zu den Gesten und Mienen des Charakters passen. Diese Repliken sollen auch die Botschaft des ausgangssprachlichen Textes so genau wie möglich in die Zielsprache übermitteln. (Tiisonen 2007, 175.)

Eine weitere Herausforderung der Synchronisierung ist der mögliche Verlust an Authentizität des originellen Charakters, da die Stimme ein wesentlicher Baustein der Persönlichkeit des Charakters ist. Jan-Emil Tveit (2009, 93) hat konstatiert, dass die Authentizität des Charakters unvermeidlich unter dem Wechseln von Sprecher und Sprache leidet. Der gleiche Authentizitätsverlust könnte jedoch auch für die Untertitelung eintreten, da auch bei der Untertiteln der Text sehr stark zusammengefasst und umgearbeitet werden muss (Herbst 1994, 20).

3. Wortspiele

Wortspiele sind überall existent. Man kann sie in fast allen Texten finden; in Zeitungen, in Werbungen, in Namen von Orten und Veranstaltungen usw. Nur in Sachtexten werden Wortspiele normalerweise vermieden. (Heibert 1993, 11.) Wortspiele können in allen Sprachen gebildet werden, weil alle Sprachen solche Wörter enthalten, die ähnliche Schreib- oder Lautformen haben, aber unterschiedliche Bedeutungen tragen. (Alexieva 1997, 139.)

Was ist mit „Wortspiel“ gemeint? Wie definiert man dessen Bedeutung? Es ist schwierig, eine einheitliche Erklärung oder Definition zu finden, weil alle Theoretiker ihre eigenen, voneinander mehr oder weniger abweichenden Definitionen vorgestellt haben. Das Wörterbuch des Finnischen Sprachinstituts definiert das Wort „Wortspiel“ folgendermaßen: „eine spielerische, witzige Äußerung, die auf Wörter baut, die unterschiedliche Bedeutungen und ähnliche Formen haben.“ Alle Formen von Wortspielen basieren also auf Demselben: der Kombination von Gleichförmigkeit und Mehrdeutigkeit der Wörter (Delabastita 2004, 601).

Ein Wortspiel ist eine bewusste Strategie, die dazu benutzt wird, einen bestimmten semantischen oder pragmatischen Effekt hervorzubringen (Delabastita 1997, 2). Wortspiele sind textliche Phänomene, die verschiedene Aufgaben erfüllen können. Wortspiele können zum Beispiel zum Verdecken von Tabuwörtern oder dem Hervorbringen von Humor und Lachen eingesetzt werden (Delabastita 1996, 129). Humor in den Text zu bringen ist eine wichtige, wenn nicht sogar die wichtigste (und üblichste) Aufgabe von Wortspielen. Aufgrund des gewählten Untersuchungsmaterials konzentriert sich diese Untersuchung auf die Fähigkeit von Wortspielen, Humor zu produzieren.

3.1. Wortspieletypen

Genau wie bei der Definition vom Wort „Wortspiel“, existieren auch vom Terminus Wortspieletypen unterschiedliche Definitionen. Diese Untersuchung konzentriert sich nur auf derartige Wortspiele, die sich auf die Variation von Bedeutungen von gleichförmigen Wörter beziehen. Beide Heibert (1993, 44) und Delabastita (1996, 128) haben derartige Wortspiele kategorisiert, doch die Klassifikation von Heibert ist noch wesentlich gründlicher und detaillierter als die von Delabastita. Heibert und Delabastita teilen Wortspiele in fünf Typen ein: Homonyme, Homofone, Homographe und Paronyme.

Homonyme sind Wörter, die gleiche Schreib- und Lautformen besitzen, aber unterschiedliche Bedeutungen (Delabastita 1996, 128). Theoretisch sehr nah an Homonymie liegt Polysemie, d.h. ein Wort hat mehrere Bedeutungen. Polyseme sind schwer von Homonymen zu unterscheiden, weil zwei Wörter, die ursprünglich Polyseme waren, sich im Lauf der Zeit weiter voneinander trennen und Homonyme bilden können (Laalo 1989, 3-15). In dieser Untersuchung werden Polyseme und Homonyme nicht voneinander getrennt, weil es angesichts der Untersuchungsfrage nicht relevant ist, da sowohl beide auf Polysemie als auch auf Homonymie basierende Wortspiele strukturell gleich sind.

Homofone sind Wörter, die gleiche Laut- aber unterschiedliche Schreibformen haben. Homofone bilden effektive Wortspiele nur in der gesprochenen Sprache, weil ihre Schreibformen sich so deutlich voneinander unterscheiden, dass in der Schrift keine Mehrdeutigkeit zu sehen ist (Ross 1998, 9). Im vorliegenden Forschungsmaterial können Homofone höchstwahrscheinlich nur im englischen Ausgangstext oder in den deutschen Übersetzung vorkommen, weil es im Finnischen, wo jedem Laut normalerweise eine einzige Schreibweise entspricht, kaum Homofone gibt.

Homografie ist das Gegenteil von Homophonie (Heibert 1993, 47): Homographe sind Wörter, die über die gleiche/dieselbe Schreibform, aber eine unterschiedliche Lautform verfügen. (Delabastita 1996, 128).

Paronyme sind Wörter, die kleine Variationen bei ihren Laut- und Schreibformen (Delabastita 1996, 129) besitzen, die einander aber dermaßen ähneln, dass der Leser im richtigen Kontext die gewünschte Assoziation zu einem anderen Wort hat (das ein Wortspiel auslöst). Wortspiele, die sich auf Paronyme gründen, zielen somit darauf ab, dass der Leser ein Wort im Text liest und dieses in

seinen Gedanken automatisch durch ein anderes Wort ersetzt, das ihm im Kontext sofort einfällt (Heibert 1993, 40).

Delabastita und Gottlieb haben darüber reflektiert, wie der Typ des Wortspiels seine Übersetzbarkeit beeinflusst. Delabastita hat die Übersetzbarkeit von Wortspielen folgendermaßen definiert:

Wortspiele, die sich auf die Ähnlichkeit von Lautformen gründen (Homonyme und Homophone), sind leicht zwischen Sprachen zu übersetzen, die historisch verwandt sind (Delabastita 1996, 135).

Weil Polysemie mit der außersprachlichen Realität verbunden ist, sind auf Polysemie (und Homonymie) basierende Wortspiele leichter zu übersetzen sogar zwischen Sprachen, die nicht historisch verwandt sind (Delabastita 1996, 135). Auch laut Gottlieb (1997, 211) sind Wortspiele, die sich auf Homonymie und Paronymie gründen, leichter in der Übersetzung zu bewahren als Wortspiele, die auf Homophonie und Homografie basieren.

In der vorliegenden Untersuchung wird auch die Richtigkeit dieser Theorien von Delabastita und Gottlieb im Lichte von den Resultaten dieser Untersuchung beobachtet.

4. Das Übersetzen von Wortspielen

Beim Übersetzen von Wortspielen reicht es für den Übersetzer nicht aus, die Sprache zu beherrschen, sondern er sollte sich auch mit den soziokulturellen Aspekten der Ausgangskultur auskennen (Chiaro 1992, 11). Zuerst muss der Übersetzer das Wortspiel im Text überhaupt erkennen können, um dieses dann übersetzen zu können. Die mangelhaften Fähigkeiten, Interessen und Erfahrungen des Übersetzers sind menschliche Faktoren, die das Übersetzen von Wortspielen abgrenzen (Gottlieb 1997, 216).

Das Übersetzen von Wortspielen wird weiterhin verkompliziert durch die Tatsache, dass Wortspiele sich auf die Asymmetrie innerhalb einer Sprache gründen. Beim Übersetzen muss man außerdem auch mit der Asymmetrie zwischen zwei Sprachen arbeiten, was die Übermittlung von dem Humor des Wortspiels noch weiter erschwert. (Alexieva 1997, 141.) Obwohl Wortspiele wegen ihrer Kultur- und Sprachabhängigkeit für schwer übersetzbar oder sogar unübersetzbar gehalten werden

(Delabastita 1997, 9), soll der Übersetzer nicht verzweifeln. Delabastita (1996, 134) hat acht Übersetzungsverfahren vorgestellt, die der Übersetzer beim Übersetzen benutzen kann.

1. Wortspiel → Wortspiel

Das Wortspiel, das im Ausgangstext vorkommt, wird im Zieltext durch ein Wortspiel ersetzt, das sich von dem Originalwortspiel mehr oder weniger unterscheidet, was die Form, die semantische Struktur und die textuelle Funktion angeht (Delabastita 1996, 134). Das Endresultat kann sich von dem Original wesentlich unterscheiden, löst aber die gleiche Wirkung bei dem zielsprachigen Leser aus wie das Original bei dem ausgangssprachlichen Leser.

2. Wortspiel → kein Wortspiel

Das Wortspiel, das im Ausgangstext vorkommt, wird im Zieltext durch eine Äußerung ersetzt, die kein Wortspiel ist, aber eine Bedeutung oder beide Bedeutungen des Originalwortspiels bewahren kann. Dieses Verfahren kann jedoch auch dazu führen, dass beide Bedeutungen des Wortspiels unerkennbar werden. (Delabastita 1996, 134.)

3. Wortspiel → ähnliches rhetorisches Mittel

Das Wortspiel, das im Ausgangstext vorkommt, wird im Zieltext durch ein rhetorisches Mittel ersetzt, das mit dem Wortspiel verwandt ist (Iteration, Alliteration, Reime, Ironie usw.). Mit diesem Verfahren versucht der Übersetzer die Wirkung des ausgangssprachlichen Wortspiels in die Zielsprache zu übertragen. (Delabastita 1996, 134.)

4. Wortspiel → Auslassung

Das Wortspiel, das im Ausgangstext vorkommt, wird im Zieltext komplett ausgelassen (Delabastita 1996, 134). Das ist natürlich für das Zielpublikum sehr bedauerlich, weil mit der Auslassung des Wortspiels auch der Humor von dem Zieltext vorenthalten bleibt.

5. Ausgangssprachliches Wortspiel = Zielsprachliches Wortspiel

Für das Wortspiel, das im Ausgangstext vorkommt, gibt es in der Zielsprache das gleiche Wortspiel. In dem Fall kann der Übersetzer das Wortspiel in der Zielsprache „reproduzieren“, ohne dieses eigentlich zu übersetzen (Delabastita 1996, 134).

Die Verfahren Nummer 6 und 7 von Delabastita (1996, 134) werden hier nicht weiter erläutert, da sie im Material dieser Untersuchung wegen des Formats wahrscheinlich nicht vorkommen werden. Die Verfahren 6 und 7 verlangen das Einfügen von zusätzlichem Material in die Übersetzungen, und das ist normalerweise bei Untertiteln oder bei der Synchronisierung nicht möglich.

8. Zusätzliche Bemerkung

Der Übersetzer fügt dem Text erklärende Elemente hinzu. Diese können zum Beispiel Fußnoten sein, oder der Übersetzer darf seine Übersetzungsentscheidungen im Vorwort begründen.

4.1 Übersetzungsverfahren vs. Übersetzungsmethode

Für diese Untersuchung und ihr Ziel ist es relevant, die Begriffe Übersetzungsverfahren und Übersetzungsmethode voneinander zu unterscheiden. Laut Michael Schreiber (1999, 151) definiert die Übersetzungsmethode wie die Übersetzung gemacht wird. Die Methode gilt für den ganzen Text und wird nach dessen Texttyp und der Funktion der Übersetzung bestimmt (Schreiber 1999, 151). Übersetzungsverfahren dagegen sind Techniken des Übersetzens, die kleinere Textabschnitte betreffen. Die Übersetzungsverfahren gründen sich auf die von dem Übersetzer gewählte Übersetzungsmethode. (Schreiber 1999, 151.) Deswegen beschäftigt sich diese Untersuchung gerade mit den Übersetzungsverfahren.

5. Untersuchungsmaterial und -verfahren

Das Untersuchungsmaterial besteht aus den Folgen (insgesamt 24 Stücke) der vierten Staffel von der amerikanischen Fernsehserie *Frasier*. Die Staffel wurde ursprünglich in den USA zwischen dem 17.9.1996 und dem 21.5.1997 ausgestrahlt. Diese Staffel wurde als Untersuchungsmaterial gewählt, weil dies die letzte Staffel ist, die bisher auf Deutsch synchronisiert erschienen ist.

Frasier ist eine Sitcom-Serie mit einer ununterbrochenen Handlung. Die Serie wurde in den USA vom 16.9.1993–13.5.2004 ausgestrahlt (insgesamt 11 Staffeln). („Frasier“. Wikipedia. 21.8.2014.)

Der Humor der Serie bildet sich hauptsächlich auf den Unterschieden und der Diskrepanz der Hauptfiguren. Frasier und sein Bruder Niles sind ausgebildete Psychiater, während ihr Vater Martin als ehemaliger Polizist ein Vertreter der Arbeiterklasse ist. Auch die geheime Liebe, die Niles für die Haushaltshilfe Daphne hegt, sorgt für komische Situationen in der Serie.

5.1 Untersuchungsverfahren

Die Wortspiele wurden folgendermaßen gesammelt: zuerst wurden die Folgen auf Englisch angeschaut und die Wortspiele nach Gehör gesammelt. Danach wurden die Wortspiele anhand der online verfügbaren englischen Manuskripte (Cats n' Guitars. Frasier Scripts archive) überprüft.

In der zweiten Phase der Untersuchung wurden die Folgen mit deutscher Synchronisation angeschaut und die deutschen Übersetzungen nach dem Hören gesammelt. Danach wurden einige unklare Stellen noch zusammen mit deutschen Muttersprachlern angeschaut und die Übersetzungen zudem mit ihrer Hilfe überprüft.

In der dritten Phase der Untersuchung wurden die finnischen Untertitel betrachtet. Christoffer Forsell von YLE (die öffentlich-rechtliche Rundfunkanstalt von Finnland) hat die von Nina Aladin übersetzten Untertitel für die Untersuchung zur Verfügung gestellt. Die finnischen Übersetzungen wurden durchgelesen und gleichzeitig die Übersetzungen der Wortspiele gesammelt.

Nach dem Sammeln des Materials wurde das Material analysiert. In der Untersuchung wurde verglichen, wie die Wortspiele zwischen zwei verschiedenen Sprachpaaren und Formaten übersetzt worden sind. Darüber hinaus wurde auch die Übersetzbarkeit verschiedener Wortspieltypen nach den Theorien von Delabastita und Gottlieb beobachtet.

6. Analyse

In dieser Teil werden die Ergebnisse der Analyse vom Untersuchungsmaterial erläutert.

Wortspiel	Englisch		Finnisch		Deutsch	
	kpl	%	kpl	%	kpl	%
Homonymie	28	71,8	11	73,3	11	57,9
Homofonie	4	10,3	0	0	0	0
Homografie	0	0	0	0	0	0
Paronymie	7	17,9	4	26,7	8	42,1
Insgesamt	39	100	15	100	19	100

TABELLE 1: Die im Untersuchungsmaterial vorgekommenen Wortspieltypen nach Sprachen und Typen sortiert.

6.1 Die im Untersuchungsmaterial vorgekommenen Wortspieltypen

Das ausgangssprachliche Material enthielt insgesamt 39 Wortspiele, die den Kategorien Homonymie, Homofonie und Paronymie zuzuordnen sind. Homografie vertretende Wortspiele kamen im Material nicht vor.

Die große Mehrheit (28 Stück, 71,8%) von den im ausgangssprachlichen Material vorkommenden Wortspielen vertrat Homonymie. Ein Beispiel für ein auf Homonymie basierendes Wortspiel ist in der Folge 1 zu finden:

Beispiel 1:

Frasier: "You know, if you and Maris ever reconcile, I'm gonna miss these tranquil mornings – I reading my newspaper, you tweezing your muffin."

Die Äußerung von Frasier verfügt über unterschiedliche Bedeutungen in der Umgangssprache und in der Standardsprache. In der Standardsprache bedeutet *muffin* einfach ein Muffin, und *tweezing*, dass Niles die Rosinen aus seinem Muffin herauspickt. In der Umgangssprache hingegen bedeutet *muffin* jedoch Vagina, und *tweezing* somit, dass Niles seine Schambehaarung pflegen würde.

Der zweitüblichste Wortspieltyp, der im Ausgangsmaterial vorkam, war Paronymie (7 Stück, 17,9%). Am wenigsten (wenn auch nur zwei Beispiele weniger auf Paronymie basierende Wortspiele) gab es im Ausgangsmaterial Wortspiele, die auf Homophonie basierten (4 Stück, 10,3%). Ein Beispiel für ein auf Homonymie basierendes Wortspiel kommt in der Folge 11 vor.

Beispiel 2:

Frasier: "Oh, pish-tosh! It's not as though I'll be addressing the Supreme Court, I'll simply be talking to the board!"

Martin: "Well, they will be by the time he gets through!"

Mit dem Wort *board* weist Frasier auf den Vorstand der Wohnungseigentümerversammlung seines Hauses hin. Da das Wort jedoch genauso wie *bored* (gelangweilt) ausgesprochen wird, scherzt Martin darüber, dass die Mitglieder der Versammlung nach Frasier's Rede bestimmt gelangweilt sein werden.

Das finnischsprachige Material enthielt insgesamt 15 Wortspiele, d.h. weniger als die Hälfte von den Wortspielen des englischen Ausgangsmaterials. Im finnischen Material waren nur auf Homonymie und Paronymie basierende Wortspiele zu finden. Die Mehrheit von den finnischen Wortspielen gründete sich Homonymie (11 Stück, 73,3%). Ein Beispiel für ein auf Homonymie basierendes Wortspiel ist in den Übersetzungen der Folge 19 zu finden.

Beispiel 3:

Niles: "Tosiaan, toiset treffisi. Voit kertoa niistä huomenna."

Frasier: "Paljastan kaiken. Toivottavasti jo tänään..."

Hier baut sich das Wortspiel durch die Mehrdeutigkeit des Verbs *paljastaa* auf. Das Verb kann bedeuten, dass Frasier Niles alles von seinem Rendezvous verrät, oder dass Frasier am Abend seiner Begleitung alles zeigen wird, d.h. sich seiner Kleider entledigen wird.

Auf Paronymie basierende Wortspiele gab es 4 Stück (26,7%) im finnischen Material. Wie man schon vermuten konnte, kamen keine auf Homografie basierenden Wortspiele im finnischsprachigen Material vor, da die finnische Sprache keine Möglichkeiten zur Bildung von auf Homografie basierenden Wortspielen bietet.

Das deutschsprachige Material enthielt insgesamt 19 Wortspiele, also ein Paar mehr als das finnische Material. Auch bei den deutschen Übersetzungen waren auf Homonymie basierende Wortspiele am üblichsten (11 Stück, 57,9%) und der Rest der Wortspiele zählte zur Kategorie vertrat Paronymie (8 Stück, 42,1%). Im deutschsprachigen Material kamen keine auf Homophonie oder auf Homografie basierenden Wortspiele vor.

Ein Beispiel für ein auf Homonymie basierendes Wortspiel ist in der Folge 22 zu finden:

Beispiel 4:

Niles: „Frasier, sei mir nicht böse, aber ich kenne diese Platitüde.
Ich hab gerade die Scheidungspapiere bekommen und ich muss das etwas
sacken lassen. Es würde mir helfen, wenn wir eine Weile nicht darüber reden.“
Frasier: „Natürlich.“
Tarjoilija: „Hallo, kann ich ihnen etwas bringen.“
Frasier: „Nein, danke. Wir sind schon bedient.“

Das Wortspiel baut sich durch die Mehrdeutigkeit von Frasier's letzten Satz auf. *Wir sind schon bedient* kann bedeuten, dass die Brüder schon im Café bestellt haben, oder dass sie mit ihrer Geduld (wegen Niles' Scheidung) am Ende sind (DUDEN Redewendungen 2008, 100).

Ein Beispiel für ein auf Paronymie basierendes Wortspiel im deutschsprachigen Material kommt in der Folge 17 vor.

Beispiel 5:

Roz: „Nein, das war furchtbar schlecht! Ich war weder mitfühlend noch
witzig und schon gar nicht pfiffig.“
Frasier: „Ja, pfiffig vielleicht nicht, aber pfeffrig, und das klingt doch ähnlich
wie pfiffig.“

In der Szene übt Roz für ihre eigene Radioshow, und möchte gerne *pfiffig* sein, wenn sie Fragen von imaginären Anrufern beantwortet. Frasier versucht sie damit zu trösten, dass sie wenigstens *pfeffrig* war, was ein Paronym des Worts *pfiffig* ist.

6.2 Die im Untersuchungsmaterial angewendeten Übersetzungsverfahren

Verfahren	Finnisch		Deutsch	
	Mal	%	Mal	%
1) Wortspiel → Wortspiel	11	28,2	13	33,3
2) Wortspiel → kein Wortspiel	3	7,7	0	0
3) Wortspiel → ähnliches rhetorisches Mittel	5	12,8	6	15,4
4) Wortspiel → Auslassung	15	38,5	14	35,9
5) Ausgangssprachliches Wortspiel → Zielsprachliches Wortspiel	4	10,3	6	15,4
8) Wortspiel → zusätzliche Bemerkung	1	2,6 %	0	0
Insgesamt	39	100	39	100

TABELLE 2: Die im Untersuchungsmaterial angewendeten Übersetzungsverfahren nach Sprachen sortiert.

In den Fällen, in denen man das Wortspiel beim Übersetzen vom Ausgangstext in den Zieltext hat bewahren können, wurde das Verfahren, bei dem man ein Wortspiel als ein Wortspiel übersetzt, am häufigsten angewendet. Dieses Verfahren wurde in den finnischen Übersetzungen 11 Mal (28,2%) und in den deutschen Übersetzungen 13 Mal (33,3%) eingesetzt. Wie schon erwähnt wurde, kann sich das zielsprachige Wortspiel, das aus der Anwendung dieses Verfahrens resultiert, mehr oder weniger von dem ausgangssprachlichen Wortspiel unterscheiden. Deswegen haben auch einige Wortspiele im Untersuchungsmaterial im Übersetzungsprozess ihren Typ getauscht, z.B. von Homonymie (in der Ausgangssprache) zu Paronymie (in der Zielsprache).

Das Verfahren, bei dem das Wortspiel nicht als Wortspiel übersetzt wird, wurde in den finnischen Übersetzungen dreimal (7,7%) und in den deutschen Übersetzungen gar nicht eingesetzt.

Das Verfahren, bei dem das Wortspiel mittels eines ähnlichen rhetorischen Mittels übersetzt wird, wurde in den finnischen Übersetzungen fünfmal (12,8%) und in den deutschen Übersetzungen sechsmal (15,4%) angewendet. Von den von Delabastita erwähnten rhetorischen Mitteln war Ironie das meistbenutzte im Untersuchungsmaterial.

Wie schon aufgrund vorheriger Studien (Gottlieb 1997) vermutet werden konnte, war im Untersuchungsmaterial dieser Untersuchung das Verfahren, bei dem man das Wortspiel in der Übersetzung auslöst, am häufigsten – sowohl in den finnischen als auch in den deutschen Übersetzungen (Finnisch 38,5%, Deutsch 35,9%). Was doch vielleicht ein bisschen überraschend war, war das der Unterschied in der Häufigkeit dieses Verfahrens zwischen zwei Materialsammlungen, die unterschiedliche Sprachen und Formate vertraten, gar nicht so groß war. In den deutschen Übersetzungen wurde das ausgangssprachliche Wortspiel 14 Mal ausgelassen, und in den finnischen Übersetzungen 15 Mal, also nur einmal mehr.

Das Verfahren, bei dem man das ausgangssprachliche Wortspiel als gleiches oder fast gleiches zielsprachliches Wortspiel übersetzen kann, kam überraschend häufig vor im Untersuchungsmaterial. In den deutschen Übersetzungen wurde dieses Verfahren sechsmal (15,4%) und in den finnischen Übersetzungen viermal (10,3%) eingesetzt. Zwischen dem Deutschen und dem Englischen, die verwandt sind und Ähnlichkeiten im Wortschatz aufweisen, ist es relativ verständlich, dass auch gleiche oder fast gleiche Sprüche und Wortspiele existieren. Aber dass es auch mehrmals gleiche oder fast gleiche Wortspiele im Finnischen wie im Englischen gab, ist nicht unbedingt zu erwarten.

Im finnischen Untersuchungsmaterial kam zusätzlich noch ein Beispiel vor, das die finnische Übersetzerin mit einer zusätzlichen Bemerkung versehen hatte.

7. Zusammenfassung

Wie aus dem Material dieser Untersuchung hervorgeht, ist es dem deutschen Übersetzer gelungen, 50% (14/28 Stück) der auf Homonymie basierenden Wortspiele in der Zielsprache zu bewahren, und der finnischen Übersetzerin 42,9% (12/28 Stück). Zusammengefasst kann festgestellt werden, dass die Analyse des Untersuchungsmaterials dieser Untersuchung Delabastitas Behauptung, dass auf Homonymie basierende Wortspiele leichter zu übersetzen sind, nicht völlig entkräftet und auch nicht völlig gestützt hat.

Gottliebs Theorie, dass der Übersetzer am häufigsten auf Paronymie basierende Wortspiele in der Zielsprache benutzt, wurde dagegen sowohl durch die finnischen als auch durch die deutschen Übersetzungen bekräftigt. Von den finnischsprachigen Wortspielen basierten vier (26,7%) und von

den deutschsprachigen Wortspielen acht (42,1%) auf Paronymie. In beiden Sprachen haben die Übersetzer auf Paronymie basierende Wortspiele als Übersetzungen auch für solche Wortspiele, die in der Ausgangssprache nicht auf Paronymie basierten, eingesetzt.

Delabastitas Behauptung, dass Wortspiele, die auf der Ähnlichkeit von Lautformen basieren, leichter zwischen Sprachen zu übersetzen sind, die historisch verwandt sind, wurde durch das Untersuchungsmaterial nicht gestützt.

Ein Ziel dieser Untersuchung war auch die für Synchronisierung bzw. Untertitelung bestimmten Übersetzungen miteinander zu vergleichen und deren Unterschiede zu beobachten. Alles in Allem hat das Format der Übersetzungen nicht so viel Einfluss gehabt, wie hätte vermutet werden können. Natürlich könnte man vermuten, dass das Übersetzen innerhalb eines Formats (aus gesprochener in gesprochene Sprache) häufiger das Bewahren von Wortspielen ermöglichen würde als das Übersetzen zwischen zwei Formaten (aus gesprochener in geschriebene Sprache). Doch konnte das Wortspiel nur ein bisschen häufiger in den deutschen (Synchron-)Übersetzungen als in den finnischen (Untertitelungs-)Übersetzungen bewahrt werden (48,7 % vs. 38,9%).

Auch die Auslassung von Wortspielen war nicht viel üblicher bei den Untertiteln als in der Synchronisierung (38,5 % vs. 35,9%). Man könnte vermuten, dass der Übersetzer beim Übersetzen von Untertiteln häufiger die Auslassung von Wortspielen anwenden würde als beim Übersetzen für die synchronisierten Fassung, weil bei Untertiteln der Raum noch begrenzter als beim Synchronisieren ist. Zusammengefasst kann es also festgestellt werden, dass nicht so viele Unterschiede zwischen den finnisch- und deutschsprachigen Übersetzungen gefunden wurden, wie man vor der Untersuchung noch vermutet haben könnte.

8. Zum Schluss

Die Ergebnisse dieser Untersuchung unterstützen Delabastitas (1994, 226) Behauptung, dass Wortspiele überhaupt nicht unübersetzbar sind. Beide (deutsche und finnische) Übersetzungsmaterialien dieser Untersuchung haben bewiesen, dass es dem Übersetzer häufig gelingt, das ausgangssprachliche Wortspiel auch in der Zielsprache als Wortspiel zu bewahren, oder wenigstens auf eine andere Art und Weise dem zielsprachlichen Empfänger den Humor des Originaltextes zu vermitteln.

Ein mögliches weiteres Untersuchungsobjekt wäre das Vergleichen von Wortspielübersetzungen zwischen verschiedenen Übersetzungsformaten (Synchronisierung vs. Untertitelung) innerhalb einer Sprache. Es wäre noch interessanter, wenn beide Übersetzungen von demselben Übersetzer gemacht worden wären. Man könnte auch das Material dadurch erweitern, dass man mehrere Staffeln der Serie untersuchen würde. Auf diese Weise könnte man versuchen, den Einfluss von einzelnen Ausnahmen, die Kompetenz des Übersetzers und die Unterschiede von zwei Sprachen auf die Übersetzungen zu minimieren.